内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

●CD-ROM……………………1枚
●大戦略　大東亜興亡史 ユーザーズマニュアル（本書）……………………1冊
●ユーザー登録はがき／保証書……………………1枚

必要なシステム構成

本製品『大戦略　大東亜興亡史～ニイタカヤマノボレ一二〇八～』（以下、『大東亜興亡史』）は、以下の環境で動作するように設計されています。

●動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Professional日本語版／Microsoft Windows 98日本語版のいずれかが動作する環境
・Microsoft社のDirectX9.0（本製品のCD-ROMに収録されています）に対応した環境

●対応機種

・Pentium Ⅲ 500MHz以上のCPU（1GHz以上を推奨）
・CD-ROMドライブ（実行時を含む）
・DirectDraw対応で4MB以上のVRAMを搭載し、1024×768ドット・16ビットHigh Colorのカラー表示が可能な環境
・128MB以上のメモリ（256MB以上を推奨）

※WindowsXP/2000をご使用の場合、256MB以上のメモリを搭載していると、より快適に動作します。

・600MB以上のハードディスクの空き容量
・BGM・効果音再生には、WindowsXP/Me/2000/98対応のPCM音源が必要です。

※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。

※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0（本製品のCD-ROMに収録されています）と、DirectXに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectXの対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。

※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのWEBページ http：//www．ss-alpha．co．jp/をご覧ください。

インストール

　本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

*インストールの手順

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。

②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutoRun.exeをダブルクリックして実行してください。

③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

*DirectX9.0のセットアップ

　DirectX9.0がインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0をインストールしてください。

①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0」に対応しており、すでに「DirectX9.0」がインストールされている場合は、「DirectX9.0」をインストールする必要はありません。

*DirectX9.0とは

DirectX9.0とはMicrosoft社によって開発されたWindowsXP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。

DirectX9.0を使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX9.0が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

*DirectX9.0の使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0の対応状況とサポート、DirectX9.0対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。
DirectX9.0が正しく機能するためには、DirectX9.0対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用のDirectX9.0対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。
特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0対応デバイスドライバをお使いください。

●DirectX9.0未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX9.0をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0対応デバイスドライバをご使用ください。

・WindowsXP/Me/2000/98が正常に動作しない。
・WindowsXP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。
・WindowsXP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『大東亜興亡史』のアンインストール方法を説明します。

＊アンインストールの手順

①【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。

②【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除】)をクリックすると、【プログラムの追加と削除】(【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】)が表示されます。

③リスト(【セットアップと削除】欄)の下部には、自動的に削除可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『大戦略　大東亜興亡史』を選択し、次に【変更と削除】(【追加と削除】)をクリックしてください。

④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。

⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『大戦略　大東亜興亡史』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。

これで、ハードディスクから『大東亜興亡史』に関する一切のファイルが削除されます。

ゲームの起動

『大東亜興亡史』の起動は、以下の手順で行なってください。

①『大東亜興亡史』のCD-ROMをドライブにセットしてください。

※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、【ゲームの起動】をクリックしてください。

②Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。

③メニュー内のプログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史」の中の「大戦略　大東亜興亡史」をクリックしてください。

※本製品の起動には、必ず製品版のCD-ROMが必要です。

④しばらくするとゲームが起動し、タイトル画面が表示されます。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98のマニュアルでご確認ください。

●日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

●IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただくために、ユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録の方法には、以下の2通りがあります。原則として、ご購入後2週間以内にユーザー登録をしてくださいますよう、お願い申し上げます。

●ユーザー登録カードをご郵送いただいて登録

本製品に同梱されております「ユーザー登録カード」に、必要事項をすべてご記入いただいて、ご投函ください。なお、たいへん恐れ入りますが、

切手をお貼りください。「ユーザー登録カード」裏面のアンケートにもお答えいただくと幸いです。

●オンラインでユーザー登録

インストール終了後、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史」の中の「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社のWEBページの専用コーナーに接続されます。後は画面の指示にしたがってユーザー登録を行なってください。

このとき同時に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。その際は、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントし、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「大東亜興亡史」の中の「アンケート」をクリックしてください。

なお、上記の方法だけでなく、本製品CD-ROM内のルートディレクトリにも、弊社WEBページのユーザー登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。

【スタート】メニュー、CD-ROM内のショートカット、お好みの方法をお使いください。

ゲームの基本

ゲームの概要と目的

『大東亜興亡史』は、満州建国以降に大日本帝國と欧米列強・中国との間で繰り広げられた大東亜戦争での代表的な戦いを、キャンペーンシナリオとして再現したウォーシミュレーションゲームです。

ゲームには、大日本帝國・米国・英国・ソビエト・中国国民党・中国共産党・濠州（オーストラリア）・仏蘭西（フランス）・阿蘭陀（オランダ）・印度（インド）の10陣営の軍隊が実際に使用していた兵器と、史実の上で実戦配備に間に合わなかった開発途上の兵器が、あわせて約1000種類登場します。

プレイヤーは、大日本帝國側または米国側に立って、当時の世界情勢に基づいた戦場マップ複数枚で構成されているキャンペーンシナリオを段階的にクリアしていくことになります。このとき、各マップをクリアした時の戦果によって、キャンペーンシナリオは異なった分岐をしていきます。

各戦場マップ上では、BLUE・RED・GREEN・YELLOW・PURPLE・CYAN・ORANGE・MAGENTAに色分けされた最大8陣営（戦場マップによって陣営数は2～8陣営と異なります）の勢力が戦いを繰り広げます。

プレイヤーは、戦場マップ上で、部隊ごとに移動・戦闘・占領・輸送といった各種軍事行動を取っていきます。そしてプレイヤーは、マップごとに設定された「勝利条件」（14ページ参照）を満たすと、勝利することができます。また、戦場マップ上のすべての敵陣営部隊を殲滅するか、すべての敵根拠地を占領・破壊しても勝利することができます。

逆に、戦場マップ上で、自陣営の部隊をすべて撃破されたり、すべての根拠地を占領・破壊されて「敗北条件」（15ページ参照）に該当して、勝利条件を満たすことが不可能になると敗北したことになります。

なお、一度クリアしたキャンペーンマップは、シングルマップモードで単体のマップとしてプレイできるようになります。

※本製品では、現実の地形や史実での軍隊の配備状況を、極力リアルに再現しようと試みてはいます。しかし、ゲームという性格やプログラムの制約上、地形や部隊配置が抽象化されたり省略されるなど、現実と異なる表現になっている部分も多々あります。この点をあらかじめご了承ください。

ゲームの進行

＊フェイズとターン、日数

ゲームの進行は将棋と似ています。たとえば参戦陣営が2陣営なら、双方が先手・後手と交互に行動を取っていきます。5陣営の戦いなら、BLUE陣営からRED陣営、GREEN陣営、YELLOW陣営、PURPLE陣営までが順番に行動していき、勝敗が決するまでこれを繰り返します。

1陣営の行動回を「フェイズ」、すべての陣営が1回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは、収入フェイズ→補給フェイズ→補充フェイズ→行動フェイズ→生産フェイズの5フェイズから構成されています。

この概念を示したものが下のチャートです。

■1ターン中のフェイズの流れ

ゲームの流れ	ターン	次ターン	
BLUE陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	さらに次ターンへ
RED陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
GREEN陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
YELLOW陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
PURPLE陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
CYAN陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
ORANGE陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	
MAGENTA陣営フェイズ	行動・生産フェイズなど	行動・生産フェイズなど	

■6ターンで1日が経過

1ターンは、ゲーム上の4時間として扱われ、これら4時間ごとの時間帯が「早朝」→「朝」→「昼」→「夕方」→「夜」→「深夜」と推移・表示されます。そして6ターンが経過すると、戦場マップ上での24時間＝1日が経過したことになります。

マップによって設定が異なりますが、最大日数は100日間（600ターン）に制限されています。

*ゲームの流れ——【新規ゲーム】からの実際のゲーム展開

①タイトル画面で3種類ある【新規ゲーム】のいずれかをクリックして、プレイするモードを選択します。

- **日本軍キャンペーン**：大日本帝國として、中国・米国などの連合国相手に、大東亜戦争を戦っていくキャンペーンモードです。
- **米軍キャンペーン**：連合国の一翼である米国として、大日本帝國を相手に戦っていくキャンペーンモードです。
- **シングルマップ**：「日本軍キャンペーン」「米軍キャンペーン」で一度クリアしたキャンペーンマップを、単体のシングルマップとしてプレイできます。通常のキャンペーンマップとは異なり、担当陣営・陣営名・初期軍資金・初期燃料・生産制限数・生産型・最大部隊数・思考ルーチン・同盟関係・開始日時・終了制限日時などを自由に変更することができます。詳しくは『シングルマップモード』（106ページ）を参照してください。

②「日本軍キャンペーン」で【新規ゲーム】を選択すると、キャンペーンシナリオの1枚目のマップである『張鼓峰事変』の「マップ詳細」ダイアログが表示されます。作戦内容解説と、世界地図上での戦場の位置（赤い■マークが点滅します）を確認したら、【作戦画面へ】をクリックします。

※「米軍キャンペーン」で【新規ゲーム】を選択した場合は、『第二次重慶攻撃』マップからキャンペーンシナリオがスタートします。以降の基本的な操作は「日本軍キャンペーン」と同じです。

③戦場全体の縮小マップ、作戦名・作戦内容・勝利条件・敗北条件、作戦地域・作戦開始日・作戦期限、参戦陣営・最大部隊数・各建物数などをまとめた「作戦詳細」ダイアログが表示されます。内容を確認したら、【設定】ボタンをクリックしてください。

※【戻る】ボタンをクリックするとタイトル画面に戻ります。

※【保存】ボタンをクリックすると、「キャンペーンゲーム保存」ダイアログ（24ページ参照）が表示されます。

※【読込】ボタンをクリックすると、「新規ゲーム選択」ダイアログが表示され、保存しておいたキャンペーンゲームを読み込んでゲームを再開できます。詳しくは『ゲームの再開』（26ページ）を参照してください。

※【地図】ボタンをクリックすると「マップ詳細」ダイアログを再び呼び出せます。

※【編成】ボタンをクリックすると、前のマップから引き継いだ部隊を編成できる「部隊編成」ダイアログ（104ページ参照）を呼び出せます。初めてのプレイのときは引き継ぎ部隊はなく、戦場マップ上にはあらかじめ特定の部隊が初期配置されているだけですが、「部隊編成」ダイアログを用いれば、部隊を追加生産しておいて、作戦開始時にマップに追加配置することができます。

④最後に、陣営ごとの設定を確認するための「マップ設定」ダイアログが表示されます。キャンペーンモードでは「BGM」以外は変更することができません。

■「マップ設定」ダイアログ

●**「参戦」**：参戦陣営ごとに、あらかじめ設定されている担当プレイヤ

ーが表示されます。人間プレイヤーの担当のときは【ユーザー】、コンピュータの担当ならば【CPU】、その陣営が「不参戦」の場合は陣営欄が空欄になります。

●**「BGM」**：その陣営のターンのときにBGMとして演奏される曲です。コンボボックスで曲を変更することができます。

●**「陣営」**：各陣営にあらかじめ付けられた名称が表示されます。

●**「資金」**：作戦開始時に、その陣営が所持することになる軍資金（「0」～「999999」）と、そのマップでの軍資金上限値です。軍資金は、毎ターンの収入フェイズに、自陣営の都市群から一定額がもたらされますが、部隊の生産や補充・修理、弾薬の補給などで消費されます。

●**「燃料」**：作戦開始時に、その陣営が所持することになる燃料（「0」～「999999」）と、そのマップでの燃料上限値です。燃料は、毎ターンの収入フェイズに、自陣営の油田から一定量がもたらされますが、燃料の補給などで消費されます。

●**「生産」**：左側には、生産制限数が表示されます。マップで生産した部隊数が生産制限数に達すると、以後その陣営はそれ以上の部隊生産を行なえなくなります。右側には、各陣営ごとに設定された兵器の生産型が表示されます。

●**「部隊」**：そのマップで陣営が所持できる最大部隊数（「1」～「250」）です。部隊数は、戦闘での損耗や生産で常に上下動しますが、一時的にでもこの最大部隊数を越えることはできません。

●**「思考」**：その陣営をコンピュータが担当するときの、思考ルーチンの傾向です。以下の3種類があります。

侵攻重視：果敢に攻撃・前進・占領を繰り返す攻撃型の思考です。

防衛重視：敵陣営からの攻撃に対して防御を固める防衛型の思考です。

攻防均等：情勢を見ながら攻撃と防御を程よくこなす思考です。

●**「同盟」**：「同盟」欄で他の陣営色にチェックが入っている場合は、それらの陣営と同盟関係にあることを表わします。同盟関係にあると、以下の効果・影響があります。

・同盟陣営の索敵範囲を見ることができます。

・同盟陣営の部隊への攻撃や、同盟陣営の建物の占領・破壊はできません。ただし、誤射などが起こったときはこの限りではありません。

・途中で同盟を破棄したり締結したりはできません。

マップによっては、同盟陣営の一部の建物で、補給・補充・修理を受

けられる場合があります。同様に、一部の建物に自部隊を収納・着陸できる場合もあります。

●**建物数**：陣営別の建物数の概要が一覧表で表示されます。

●**「作戦開始日」**：そのマップに設定された、作戦の開始年月日・時間帯と「天候」（38ページ参照）が表示されます。

●**「作戦期限」**：そのマップに設定された、作戦遂行までに許された年月日・時間帯の制限です。この制限ターン数に達するまでに勝利条件を満たさなければいけません。

⑤「マップ設定」ダイアログで【ゲーム開始】ボタンをクリックすると、戦場マップ（27ページ参照）が表示され、ゲームが開始されます。

※【戻る】ボタンをクリックすると「作戦詳細」ダイアログに戻ります。

⑥1ターン目の収入フェイズが訪れます。このフェイズでは、占領している都市群から軍資金の、油田からは燃料の収入がそれぞれあります。収入額などを確認したら、【OK】ボタンをクリックします。第1ターンでは、このフェイズはスキップされます。

⑦補給フェイズが訪れます。通常、補給フェイズでは、補給可能な部隊に対して、自動的に燃料や弾薬の補給が行なわれます。補給可能な部隊がない場合は、このフェイズはスキップされます。

⑧補充フェイズが訪れます。通常、このフェイズでは、補充・修理可能な部隊に対して、補充・修理が行なわれます。補充・修理可能な部隊がない場合は、このフェイズはスキップされます。

⑨補充フェイズが終了すると、いよいよ行動フェイズが訪れます。

●プレイヤーは各部隊に、移動・戦闘・占領・輸送などの命令を与え、戦場マップ上の建物の占領や、敵部隊の撃破などを目指します。

●1つ1つの部隊は、1～10機の機体で編成されています。各部隊には、戦闘に必要な弾薬や移動に必要な燃料が搭載されており、さらに各機体には耐久度なども設定されています。
燃料・弾薬は、移動や戦闘で消費されます。
各機体の耐久度は、戦闘で損害を受けると減少し、耐久度が「0」になると機体は破壊されて消滅します。さらに部隊を編成している機体数が1機もなくなった部隊は、戦場マップ上から完全に削除されます。

●消費した燃料・弾薬は戦場マップ上の建物や補給部隊からの「補給」で、失われた耐久度は特定の建物などでの「修理」で、失われた機体数は特定の建物などでの「補充」で回復することができます。

●敵陣営や中立状態の根拠地・都市・飛行場・基地・工場・港などを占領すると、補給・補充・修理の拠点が増え、また都市群からは軍資金収入を、油田からは燃料収入を得られるようになります。占領した建物は、周囲の敵を発見するのに必要な索敵範囲も拡げてくれます。

⑩行動フェイズで部隊への命令を出し終えたら、【ゲーム】>【行動フェイズ終了】メニューを実行します。

※行動フェイズでは、すべての部隊に命令を出す必要はありません。また、主要な部隊だけに手動で命令を出し、残りの未行動部隊への命令はコンピュータに自動処理させることもできます。その場合、手動で命令を出し終えた後、【ゲーム】>【行動フェイズ委任】メニューを実行します。すると、未行動の部隊の行動が、コンピュータによって処理されます。

⑪生産フェイズが訪れるので、軍資金に応じて、部隊を「生産」(83ページ参照)してください(生産指定された部隊は、一定の生産ターン数が経過するまでは、実際には戦場マップ上には登場しません)。

「作戦詳細」ダイアログの【編成】で、あらかじめ部隊を生産しておいた場合は、それらの部隊を追加で「配置」(105ページ参照)して戦場マップに投入することができます。

すべての部隊を生産指定・配置し終えたら、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行して、次の陣営のフェイズにバトンタッチします。

⑫以降、勝敗の決着が着くまで、⑥～⑫の手順で、各陣営のフェイズとターンが繰り返されていきます。

勝敗条件

*マップごとに異なる勝利条件

ゲームでは、通常、マップごとに定められた作戦期限内に、「作戦詳細」ダイアログ(11ページ参照)で指示されているすべての勝利条件を満たすと勝利になります。さらに、少ないターン数で勝利すると大勝利になることもあります。なお、勝利・大勝利の別で、次にプレイできるキャンペーンマップの分岐が変わります。

■勝利条件の種類

●敵根拠地の占領・破壊

戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の根拠地を占領・破壊すれば、

無条件で勝利となります。

●敵部隊の全滅

戦場マップ上に存在するすべての敵陣営の部隊を全滅させれば、無条件で勝利となります。

●勝敗条件建物の占領・破壊

戦場マップ上の建物に勝敗条件ラベルが設定されていた場合は、そのすべてを占領・破壊すれば勝利となります。

*敗北条件

マップごとに定められた作戦期限内に、自陣営のすべての根拠地を占領・破壊されるか、すべての部隊を撃破されると、敗北条件を満たしたと見なされ、その陣営は敗北します。

■敗北陣営の処理

参戦陣営が3陣営以上あるマップで、建物の占領によって敗北した陣営のすべての建物群は、占領陣営のものになります。建物の破壊か部隊の全滅によって敗北した陣営のすべての建物群は、中立の状態になります。

また、敗北陣営の根拠地は、自動的に大都市に格下げとなり、その陣営の部隊はマップ上からすべて排除されます。

人間プレイヤーが担当する陣営が敗北した場合は、たとえ同盟陣営が残っていても作戦遂行に失敗したと見なされて、そのマップが終了します。

*引き分け

マップごとに定められた作戦期限内に、どの陣営も勝利条件・敗北条件を満たさなかった場合は、引き分けの状態でマップが終了します。

*勝敗条件ラベルの表示

根拠地には陣営色で陣営名が表示されます。また、勝敗条件ラベルが貼られた建物は、戦場マップ上で「★」マークに挟まれた建物名で表示されます。これらはゲーム中に表示をオン・オフできます。詳しくは「ラベル」(35ページ)を参照してください。

また、勝敗条件ラベルのおおよその位置は、「作戦詳細」ダイアログの縮小マップ上でも、点滅表示されます。

*大勝利・勝利・敗北・引き分けによるキャンペーンの分岐

キャンペーンシナリオでは、大勝利・勝利・敗北・引き分けのどの状態

でマップを終了したかによって、次にプレイできるマップが分岐していきます。詳しくは『キャンペーンの処理』（103ページ）を参照してください。

*「戦果報告」ダイアログ

そのマップでのプレイが終了したときは、これまでの戦果をまとめた「戦果報告」ダイアログが表示されます。

次画面に進むときは【次へ】ボタンを、前画面に戻るときは【戻る】ボタンをクリックしてください。

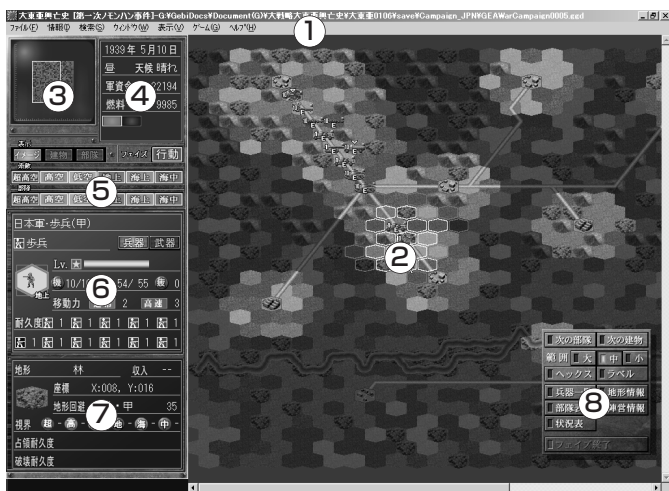
このダイアログでは、陣営情報の最終状況、「領土数」の変遷、軍資金「収入」の変遷、部隊数の合計で表わされる「戦力数」の変遷、全部隊の合計価格で表わされる「戦力価値」の変遷、編成機数で表わした「撃破数」の変遷、編成機数で表わした「損害数」の変遷、損害を価格で表わした「被害額」の変遷が表示されます。

マップに勝利したときは最後に、作戦期間・軍資金収支・燃料収支・部隊生存率・建物占領率の4つの項目の評価（己→戊→丁→丙→乙→甲の順に評価が高くなります）と、総合評価（小隊長→中隊長→大隊長→連隊長→旅団長→師団長の順に評価が高くなります）が表示されます。

ダイアログを閉じるときは【終了】ボタンをクリックしてください。

画面の見方と基本操作

*ゲーム画面の見方

このゲームでの実際のプレイは、戦場マップを中心とするゲーム画面で行ないます。ゲーム画面は以下の要素で構成されています。

①メニューバー

データの保存や環境設定などを行なう【ファイル】や、各種情報ウィンドウを表示する【情報】、自陣営の部隊や建物を順次表示する【検索】、ツールパレットや「自動行軍」パレットなどの表示のオン・オフを行なう【ウィンドウ】、画面の表示範囲や部隊の表示などを変更する【表示】、フェイズの終了やターン途中からの自動処理などを行なう【ゲーム】、オンラインヘルプを呼び出したりする【ヘルプ】といったメニュー群が表示されます。

②戦場マップ

自陣営と敵陣営の部隊が実際に戦闘を交えることになる戦場マップ（27ページ参照）です。ウィンドウ上部のタイトルバーには、現在読み込まれているマップ名とゲームデータのファイル名称が表示されます。

戦場マップの表示範囲を移動したいときは、HQパネル上で目的の場所をクリックまたは白枠をドラッグしたり、右クリックで現われるグラバーツ

ールや、スクロールバーを利用します。

③HQパネル

戦場マップ全体が縮小表示されます。白枠が、現在実際にマップ画面に表示されている範囲です。

●縮小マップに表示される内容は、下の3種類のボタンで切り替えることができます。

【イメージ】：地形と陣営別に色分けされた建物が表示されます。

【建物】：建物だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

【部隊】：索敵範囲内で確認できている部隊だけが、陣営別に色分けされて表示されます。

④ゲーム情報パネル

現在の年月日、現在の時間帯、現在の「天候」、保有している「軍資金」と「燃料」、現在フェイズを迎えている陣営色（白枠表示）、現在の「フェイズ」の名称が表示されます。

⑤表示パネル

戦場マップ上の特定の要素の表示をオン・オフできます。

「索敵」：【超高空】【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」（28ページ参照）の索敵範囲（27ページ、93ページ参照）を、明示したりしなかったりと切り替えることができます。

「部隊」：【超高空】【高空】【低空】【地上】【海上】【海中】の6種類のボタンをオン・オフすることで、その「高度階層」の部隊の表示をオン・オフできます。

⑥選択部隊情報パネル

選択中の部隊の基本的な状態などが表示されます。各項目の詳しい内容については、『選択した部隊の基本情報』（42ページ）と「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ）を参照してください。

表示される項目は上から、部隊名称（通常は、部隊を構成する兵器の兵器名称と同一です）、兵器型を表わしたミニアイコンと兵器型名称、【兵器】情報と【武器】情報の切り替えボタン、部隊アイコン（クリックすると「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます）と部隊の属する高度階層名、部隊レベルを表わした「Lv.」と現在の部隊経験値のバー表示、編成「機」数の現在数/最大数、「燃」料の現在値/最大値、部隊の「疲」労度、1ターンでどれだけ移動できるかを表わした「通常」移動力と「高

速」移動力、部隊を編成する機体ごとの現在の「耐久度」、となっています。

【武器】ボタンをクリックすると、パネルの表示内容が、その部隊が装備している武装情報に切り替わります。表示される項目は、選択中の部隊が装備している武装の「武器名称」、どのような状態で使用できるかなどの特性を記した攻撃「能力」、武器の「射程」ヘックス、残「弾数」、現在選択されている武装番号が表示されます。

⑦選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の「地形」名称（建物地形の場合は、所有する陣営色の頭文字がカッコ書きで併記されます）、その地形が建物地形だった場合に得られる軍資金の「収入」額、地形アイコン、その地形ヘックスの「座標」（マップの左上がX:0,Y:0）、その地形に存在する部隊の移動型とその地形で部隊が攻撃を受けたときの回避率を表わした「地形回避」率、建物地形が高度階層別に持つ索敵の「視界」（左から順に超高空/高空/低空/地上/海上/海中）、建物地形の「占領耐久度」の現在値/最大値、建物地形の「破壊耐久度」の現在値/最大値が表示されます。

各項目の詳しい内容については、『戦場マップ』（27ページ）を参照してください。

⑨ツールパレット

【検索】【表示】【情報】【ゲーム】の各メニューの中から、よく使うコマンドを、ボタンの形でまとめたパレットです。

このうち「サイズ」の【大】【中】【小】は、どれかひとつをクリックしてオンにすると自動的に他の2つがオフになります。【ヘックス】と【ラベル】は、クリックしてオンにすると、戦場マップ上でヘックス枠や地形ラベル・勝敗条件ラベルが表示されます。

【情報】メニュー関連のボタン群は、オンの状態のときに、その情報パレットが表示されます。表示中の情報パレットは、パレット上で右クリックするか、再度ボタンをクリックしてオフにすると非表示になります。

*基本操作について

このゲームでは、メニュー・ボタン・アイコンを、マウスでクリック・右クリックまたはドラッグすることで、大半のコマンドを実行できます。ただし、ショートカットキーを用いる場合や、一部の文字入力の際にはキーボー

ドを併用することになります。

■右クリックでパレットやウィンドウを閉じる

各種情報パレットや、情報ダイアログが開いているときに、それらパレットやダイアログ上で右クリックすると、簡単にそれらを閉じることができます。

■ホイールマウスにも対応

スクロールバーが表示されるウィンドウ・パレット・ダイアログ・ポップアップメニューでは、ホイールマウスのホイール機能を使って画面や項目をスクロールさせることができます。

※Windows98をお使いの場合は、搭載部隊選択時などのポップアップメニューで、ホイール機能によるスクロールを行なうと、うまくスクロールしないことがあります。ご了承ください。

■リストを項目で並べ替える

「兵器一覧」「部隊表」「全滅部隊表」パレットや「生産」ダイアログなどでは、リスト上部の項目名をクリックすることで、その項目順にリストを並べ替えることができます。また、再度同じ項目名をクリックすることで、今度は逆順にリストを並べ替えることができます。

なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】、スクロールなどのコマンドを実行する場合の操作方法は、WindowsXP/Me/2000/98の基本操作方法に準じています。詳しくはWindowsXP/Me/2000/98のマニュアルを参照してください。

ゲームの環境設定

ゲーム全体の各種環境は、【ファイル】>【環境設定】メニューを実行すると表示される環境設定ダイアログで設定します。設定を終えたら【決定】ボタンをクリックします。

■「マップ表示」設定

戦場マップ上での、部隊アイコンやラベルなどの表示方法を設定します。

★**「部隊アイコン表示」**：戦場マップ上に表示される部隊アイコンの描画形式を以下の2種類から選択することができます。

【ユニット】：兵器ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。兵

器の種類がより視認しやすくなります。

【兵器タイプ】：兵器タイプの分類ごとに描き分けられたアイコンで描画されます。

★**【機数を表示する】**：チェックすると、部隊アイコンの左側に、現在の部隊の残機数が表示されます。

★**【爆発アニメを表示する】**：チェックすると、戦闘で部隊が撃破されたときに、部隊アイコン上に爆発アニメーションが表示されます。

★**【地形ラベルを表示する】**：チェックすると、マップにあらかじめ設定されている地名が表示されます。この場合、「ラベルサイズ」を【大】【小】から選択できます。

★**【勝敗条件ラベルを表示する】**：チェックすると、勝敗条件として設定されている建物地形が「★」マークに挟まれた形式で表示されます。また根拠地には陣営色で陣営名が表示されます。「ラベルサイズ」は【大】【小】から選択できます。

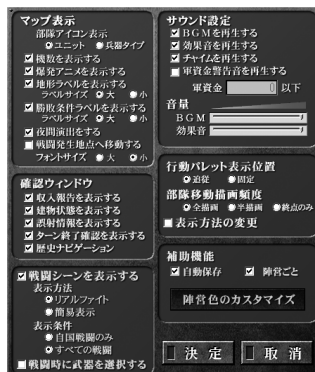
★**【夜間演出をする】**：チェックすると、戦場マップのヘックスの表示色が時間帯で変化します。

★**【戦闘発生地点へ移動する】**：チェックすると、戦場マップの表示範囲外で戦闘が発生したときに、その地点まで自動的に表示範囲が移動します。

★**フォントサイズ**：情報パネルなどに表示される文字フォントの大きさを、【大】【小】から選択できます。

■「確認ウィンドウ」設定

★**【収入報告を表示する】**：チェックすると、各ターンの収入フェイズのときに、軍資金の「収入」額、現在の総「軍資金」、「燃料収入」、現在の「総燃料」を通知する収入報告ダイアログが表示されます。

★**【建物状態を表示する】**：チェックすると、建物に対して占領・破壊・修復・補強行動が実行されたときに、占領耐久度・破壊耐久度の増減を示す建物状態ダイアログが表示されます。

★**【誤射情報を表示する】**：チェックすると、誤射の発生を報告するダイアログが表示されます。

★**【ターン終了確認を表示する】**：チェックすると、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行したときに、本当にターンを終了していいのか確認を求めるダイアログが表示されるようになります。

★**【歴史ナビゲーション】**：チェックすると、ゲーム中の年月日と同じ日時に起きた歴史上の重要な事件・出来事が、解説ダイアログで表示されます。

■戦闘表示設定

★**【戦闘シーンを表示する】**：チェックすると、戦闘の経過を詳しく見ることができます。チェックを外すと、戦闘による部隊の損害が、戦場マップ上の部隊アイコンの編成数表示に直接反映されます。

・**「表示方法」**：戦闘シーンの表示方法を、以下の2種類の方法から選択します。

【リアルファイト】：戦闘が詳細なアニメーションで表示されます。

【簡易表示】：戦闘が簡易戦闘ダイアログで表示されます。

▲リアルファイト表示

▼簡易表示

・**「表示条件」**：表示される戦闘の対象を以下の2種類から選択することができます。

【自国戦闘のみ】：自陣営の部隊が参加する戦闘だけが表示されます。

【すべての戦闘】：索敵範囲内の自陣営以外の戦闘に関しても、詳細アニメーションまたは簡易戦闘ダイアログで表示されます。

★**【戦闘時に武器を選択】**：チェックすると、敵部隊への反撃などの受身的な戦闘が発生したときにも、戦果予想ダイアログが表示されて、使用する武器を選択できるようになります。また、行動フェイズ委任中（102ページ参照）に起きた戦闘でも、使用する武器を選択できるようになります。

■「サウンド設定」

BGMや効果音に関する設定をします。

★**【BGMを再生する】**：チェックすると、BGMが演奏されます。下段の「音量」欄の「BGM」スライドバーで音量の調節を行なえます。

★**【効果音を再生する】**：チェックすると、部隊選択時の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆裂音などが再生されます。下段の「音量」欄の「効果音」スライドで音量の調節を行なえます。

★**【チャイムを再生する】**：チェックすると、自陣営のターンの順番が回ってきたときに、チャイム音で知らせてくれるようになります。音量は効果音に準じます。

■その他の表示設定

★**「行動パレット表示位置」**：戦場マップ上で部隊に行動を指示する行動パレット（45ページ参照）の出現位置を選択できます。

【追従】：行動パレットは、常に部隊アイコンの右側に表示されます。ただし、パレットの位置が邪魔なときなどは、パレットのボタン以外の部分をドラッグして一時的に場所を移動できます。

【固定】：行動パレットを指定した位置に毎回表示できます。パレットの位置を指定するときは、パレットが表示されているときに、ボタン以外の部分をドラッグします。以後、行動パレットは同じ位置に表示されます。指定位置を変更したいときは再びパレットをドラッグして移動します。

★**【表示方法の変更】**：チェックすると、マシン環境によっては、描画処理速度が速くなります。この機能を有効にするためには、ゲームを再起動する必要があります。

■「補助機能」設定

★**【自動保存】**：チェックすると、すべての陣営のターンが終了するたび

に、毎ターン自動的にゲームデータが保存されます。詳しくは『ゲームデータの自動保存』（25ページ）を参照してください。

・**【陣営ごと】**：チェックすると、自動保存のタイミングを、ターン終了時ではなく、陣営ごとのフェイズ終了時に変更できます。

★**【陣営色のカスタマイズ】**：部隊アイコン・建物ヘックスの陣営別表示色を変更するための「色のカスタマイズ」ダイアログを呼び出します。色を変更するときは、対象を左側のボタンで選択して、右側のスライダーで設定します。表示色を初期状態に戻したいときは【初期化】ボタンをクリックします。最後に【適用】ボタンをクリックすると、設定が有効になります。

ゲームの保存/再開

*ゲームデータの保存

■キャンペーン全体の「作戦データ」の保存

新規にキャンペーンゲームを開始した直後や、キャンペーンマップをクリアした直後に、「作戦詳細」ダイアログで【保存】ボタンをクリックすると、キャンペーン全体の作戦データを保存するための「キャンペーンゲーム保存」ダイアログが表示されます。

ここで、「作戦データ」保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、キャンペーン全体の作戦データが保存されます。

■キャンペーンマップごとの「戦闘データ」の保存

キャンペーンモードの各マップでプレイ中に、途中経過を保存するときは、【ファイル】>【セーブデータを選択して保存】メニューを実行し、「キャンペーンゲーム保存」ダイアログを表示します。

ここで、「戦闘データ」保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、そのマップでの途中経過の戦闘データが保存されます。

「戦闘データ」は、いったん保存すれば、以後【ファイル】>【上書きで保存】メニューを実行するだけで、再びそのスロットに上書き保存されます。

■「キャンペーンゲーム保存」ダイアログでの注意点

スロットには「作戦データ」「戦闘データ」をそれぞれ？個まで保存できます。

日本軍キャンペーンと米軍キャンペーンのどちらをプレイしているかによって、別々の「キャンペーンゲーム保存」ダイアログとデータ保存スロットリストが表示・使用されます。

データを保存するときに、すでにデータが保存済みのスロットを選択すると、そのスロットに上書き保存されます。

■シングルマップモードでのゲーム保存

シングルマップモードでプレイ中に、途中経過を保存するときは、【ファイル】>【セーブデータを選択して保存】メニューを実行し、「シングルゲーム保存」ダイアログを表示します。

ここで、保存スロット最上段の、「新規保存」スロットをクリックすると、そのマップでの途中経過の戦闘データが保存されます。

■ゲームデータの削除

スロットに保存済みのデータを削除するときは、各保存ダイアログ上部の【削除】または【一括削除】ボタンをオンにしてから、削除したい保存スロットを選択してください。

*ゲームデータの自動保存

環境設定ダイアログで【自動保存】機能をオンにしておくと、すべての陣営のターン終了時または各陣営フェイズ終了時に、自動的に戦闘データが保存されていきます。

自動保存は、日本軍キャンペーン・米軍キャンペーン・シングルマップのモード種別ごとに、別々のスロットリストに保存されます。

※自動保存データファイルは、どのマップでプレイしても同一のモード種別

ならば、古い保存データから順に上書き保存されていきます。このため、あるマップで自動保存機能をオンにしてゲームを途中まで進めていったん中断し、同一のモード種別の別マップ（例：再び「新規ゲーム」でキャンペーンを開始するなど）でまた自動保存機能をオンにしたままゲームを開始すると、以前の自動保存データファイルが、次々と上書きで書き換えられていくので注意してください。

＊ゲームの再開

途中保存しておいたゲームデータを読み込んで、ゲームを再開したいときはタイトル画面で各モード別の【ゲーム再開】を選択して、「キャンペーンゲーム再開」または「シングルゲーム再開」ダイアログを表示します。

また、キャンペーンマップモードの場合は、「作戦詳細」ダイアログで【読込】を実行し、続けて【日本キャンペーン】【米国キャンペーン】のどちらかを選択することでも、「キャンペーンゲーム再開」ダイアログを表示できます。

各再開ダイアログで、再開したいゲームデータのスロットを選択すると、ゲームが再開されます。

なお、自動保存機能で保存しておいたゲームデータで再開したい場合は、各再開ダイアログ最上段の【自動保存】ボタンをオンにして、自動保存用のスロットリストに表示を切り替えてから、目的の保存データを選択してください。

ゲームの中断/終了

現在のゲームを中断して、新たに別のマップデータや保存してあるゲームデータでのゲームに切り替えたい場合は、【ファイル】>【タイトルに戻る】メニューを実行して、いったんタイトル画面に戻ります。

ゲームを終了したいときは、【ファイル】>【終了】メニューを実行してゲームプログラムそのものを終了します。

戦場マップ

地形の種類と特徴

各戦場マップは、「ヘックス」と呼ばれる六角形で構成されています。マップ全体の大きさは、縦横が16ヘックス〜128ヘックスの任意のサイズの組み合わせで設定されています。つまり中には、縦16ヘックス×横128ヘックスのような横長のマップもある得るわけです。

■「地形情報」パレット

ヘックスには、山岳や平地、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。

戦場マップ上の地形グラフィックが何の地形を表わしているかは、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットで確認できます。

地形情報

地形名	収入		視界	耐久度		収納	補充	修理	補給		隠蔽	空挺	塹壕	道路	線路
	資金	燃料	超高低地海中	占領	破壊				弾薬	燃料					
雪山	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	×
雪山岳	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	○	×	×	×	×
凍結湿地	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	×
凍結河川	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	×
凍結湖	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	○	×	×	×
泥濘	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×
浅瀬	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×
浅い海	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×
海	-	-	-/-/-/-/-/-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	×	×	×
根拠地	3000	0	2/2/3/4/3/1	60	75	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○
大都市	1500	0	1/1/2/3/2/1	40	50	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
中都市	1000	0	1/1/2/2/2/1	20	30	6	×	×	○	○	×	○	×	○	○
小都市	500	0	1/1/1/2/1/1	10	20	4	×	×	×	○	×	○	×	○	○
飛行場	0	0	3/3/3/2/1/1	30	40	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○
簡易飛行場	0	0	2/2/2/2/1/1	15	25	8	×	×	○	○	×	○	×	○	○
陸軍基地	0	0	1/1/2/3/2/1	30	40	12	○	○	○	○	×	○	×	○	○

■選択地形情報パネル

戦場マップ上でクリックした地点の地形情報は、ゲーム画面左側の、選択地形情報パネルで確認することもできます。

■索敵範囲

戦場マップ上で暗い色で表示されている地形は、そこが「索敵範囲」外

だということを表わしています。

●「索敵範囲」とは

各部隊には、周囲を見渡して偵察できる「索敵範囲」というものが設定されています。中には視認ではなく、電策（レーダー）によって、より広範囲を偵察できる部隊もありますが、これも索敵範囲です。

また各陣営に属する建物にも、周囲を見渡せる「視界」が存在します。

このゲームでは、これらの範囲をまとめて「索敵範囲」と称しています。索敵範囲内に敵部隊が入ってくると、その存在が確認できたとして戦場マップ上にその部隊アイコンが表示されます。

部隊の索敵範囲は、時間帯によって有効範囲が変化します。

*地形と「高度階層」

戦場マップ上の地形には、高度別の階層が重なり合って存在します。

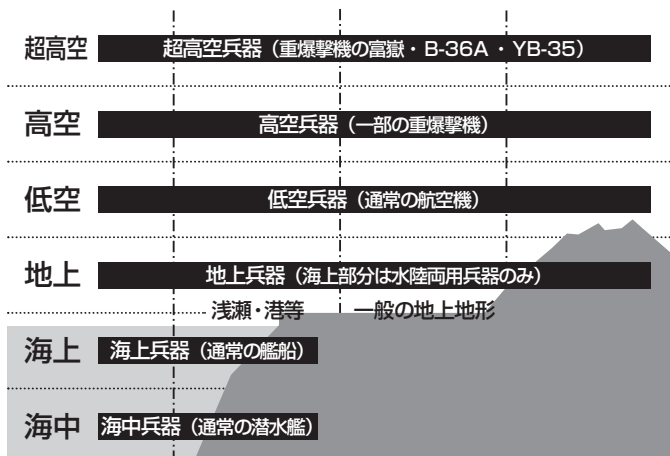
たとえば「平地」地形には、地面と同じ高度の「地上」層が存在します。「地上」層の上には「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。

「海」地形の場合は、もっとも低い高度階層である「海中」層と、いわゆる海面にあたる「海上」層が存在します。その上空には、「地上」「低空」「高空」「超高空」の各空中階層が重なって存在します。

通常は原則的に、一部の重爆撃機（富嶽・B-36A・YB-35のみ）は「超高空」層で、一部の重爆撃機は「高空」層で、一般の航空機などの低空兵器は「低空」層で、戦車などの地上兵器は「地上」層で、水陸両用兵器は「地上」層・「海上」層で、艦船などの海上兵器は「海上」層で、潜水艦などの海中兵器は「海中」層でのみ行動することになります。

水面と地面の境界域にあたる「浅瀬」「海軍基地」「港」「橋」「鉄橋」地形には、同一ヘックスの中に、「海上」層の海面とその下の「海中」層、そして「地上」層である地面が混在しています。要するに、そのヘックス内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているといったイメージです。この場合、本来は陸に上がれない海上兵器・海中兵器と、本来は水中に入れない地上兵器の双方が行動を許されます。

似た地形として「浅い海」があります。この地形には地面が存在しませんが、一部の水陸両用兵器は水上形態を取ることで行動を許されます。

以上の概念を表わしたのが、次ページの図です。

*地形の種類・高度階層による移動制限

部隊が移動する際は、地形の種類や高度階層によって、移動範囲に制限が生じます。たとえば艦船は、地上階層以上の高度階層しかない森には当然ながら進入できません。また、戦車は、平地を移動するよりも森の中で動き回る方が、一度に移動できる距離が短くなります。これは部隊の「移動力」が、地形によって異なる割合で消費されるためです。

移動力の消費量は、部隊を構成する兵器の「移動型」によっても異なってきます。

地形別・移動型別に、部隊が消費する移動力は、【情報】>【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレットで確認できます。また、「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ参照）と「部隊詳細情報」ダイアログ（99ページ参照）の「移動消費」欄にも一覧表示されます。

地形移動表

移動型＼地形	空白	平地	藪	林	森	密林	砂漠	砂浜	荒地	丘陵	砂丘	山	山岳	湿地	河川	深河川	湖
高空	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
低空	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
無限軌道・甲	-	1	2	2	3	-	1	1	2	2	2	-	-	2	-	-	-
無限軌道・乙	-	1	2	2	3	-	2	2	2	2	3	-	-	2	4	-	-
無限軌道・丙	-	1	2	2	3	-	1	1	2	2	2	-	-	2	3	3	3
無限軌道・丁	-	1	2	2	3	-	1	1	2	2	2	-	-	2	2	2	2
無限軌道・戊	-	1	2	2	-	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	-
車両・甲	-	1	2	2	3	-	2	2	3	3	3	-	-	3	-	-	-
車両・乙	-	1	2	2	3	-	3	3	4	3	4	-	-	4	-	-	-
車両・丙	-	1	3	2	3	-	3	3	3	3	3	-	-	3	3	3	3
歩兵・甲	-	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	-	2	3	-	-
歩兵・乙	-	1	1	1	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
歩兵・丙	-	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	-	3	-	-	-
歩兵・丁	-	4	4	4	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
騎馬	-	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	3	-	3	4	-	-
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・丙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
海上・丁	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

移動型＼地形	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電探施設	要塞	油田	橋
高空	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
低空	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
無限軌道・甲	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	-
無限軌道・乙	2	3	3	4	3	4	-	-	2	-	-	3	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3
無限軌道・丙	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2
無限軌道・丁	2	3	3	4	3	4	-	-	2	4	4	3	2	2	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2
無限軌道・戊	2	2	2	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	-
車両・甲	3	4	4	4	4	4	-	-	3	2	2	3	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
車両・乙	3	4	4	4	4	4	-	-	4	3	3	4	4	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
車両・丙	3	4	4	4	4	4	-	-	3	2	2	3	3	3	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
歩兵・甲	2	2	2	3	3	3	4	-	2	2	2	2	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵・乙	1	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵・丙	2	2	2	3	3	3	4	-	4	4	4	3	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵・丁	1	1	1	1	1	1	2	-	2	2	2	-	-	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	2	2	3	3	3	3	-	3	3	3	-	3	-	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	-	-	-	3
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	2
海上・丙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	2
海上・丁	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	2
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	2
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	-	-	-	2

なお、消費移動力の数値が「－」と表示されている地形には、その移動型の部隊は進入することができません。特に「空白」地形には、すべての部隊が進入できません。

部隊の移動についての詳細は『行動——移動』(46ページ) を参照してください。

*高度階層の分だけ部隊の「スタック」が可能

同一の高度階層の1つのヘックスには、原則的に、1部隊だけしか留まれません。たとえば、ある大都市の高空階層に、重爆撃機部隊が1部隊存在していた場合は、敵味方を問わず、その高空階層ヘックスに、あとから別の重爆撃機部隊が入るということはできません。

高度階層が異なる場合は、すでに部隊が存在している同一ヘックスに、別の高度階層の部隊が混在することができます。たとえば前述の重爆撃機部隊がいる大都市の低空階層には、戦闘機部隊が同時に留まることができます。同様に地上階層に戦車部隊が入ることもできます。このように、高度階層が異なれば、空いている階層の分だけ、部隊が重なり合って混在することができます。この部隊の重なりのことを「スタック」と言います。

*攻撃に対する「地形回避率」

敵から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避力が影響を受けます。たとえば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいために、回避力が高くなり、結果的に損害も少なくなります。この防御効果を「地形回避率」といいます。

地形回避率は、部隊を構成する兵器の移動型によっても効果が異なってきます。

地形別・移動型別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。

地形回避表

移動型＼地形	空白	平地	藪	林	森	密林	砂漠	砂浜	荒地	丘陵	砂丘	山	山岳	湿地	河川	深河川	湖	雪原	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘
高空	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低空	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
無限軌道・甲	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	-	-	-	0	20	20	30	10	30
無限軌道・乙	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	0	-	-	0	20	20	30	10	30
無限軌道・丙	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	0	0	0	0	20	20	30	10	30
無限軌道・丁	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	0	0	0	0	20	20	30	10	30
無限軌道・戊	-	0	20	20	-	-	-	-	10	30	-	-	-	-	-	-	-	0	20	20	-	-	30
車両・甲	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	-	-	-	0	20	20	30	10	30
車両・乙	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	-	-	-	0	20	20	30	10	30
車両・丙	-	0	20	20	30	-	0	0	10	30	0	-	-	0	0	0	0	0	20	20	30	10	30
歩兵・甲	-	0	35	35	45	45	0	0	25	45	10	50	-	0	0	-	-	0	35	35	45	25	45
歩兵・乙	-	0	40	40	-	-	0	0	30	-	-	-	-	-	-	-	-	0	40	40	-	30	-
歩兵・丙	-	0	35	35	45	45	0	0	25	45	10	50	-	0	-	-	-	0	35	35	45	25	45
歩兵・丁	-	4	30	30	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	35	35	45	25	45
騎馬	-	0	35	35	45	45	0	0	25	45	10	50	-	0	0	-	-	0	35	35	45	25	45
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海上・丙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-
海上・丁	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-	-	-	-	-	-
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

移動型＼地形	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電索施設	要塞	油田	橋
高空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
低空	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
無限軌道・甲	-	-	0	0	0	0	0	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	-
無限軌道・乙	-	-	0	-	-	0	0	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
無限軌道・丙	-	-	0	0	0	0	0	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
無限軌道・丁	-	-	0	0	0	0	0	0	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
無限軌道・戊	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	-
車両・甲	-	-	0	0	0	0	0	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
車両・乙	-	-	0	0	0	0	0	-	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
車両・丙	-	-	0	0	0	0	0	0	-	60	40	30	20	10	10	30	30	30	30	20	60	0	0
歩兵・甲	50	-	0	0	0	0	0	-	-	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	60	0	0
歩兵・乙	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	60	0	0
歩兵・丙	50	-	0	0	0	0	-	-	-	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	60	0	0
歩兵・丁	50	-	0	0	0	-	-	-	-	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	60	0	0
騎馬	50	-	0	0	0	-	0	-	-	60	50	40	30	20	20	40	40	40	40	30	60	0	0
軌道	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
海上・甲	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0
海上・乙	-	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0
海上・丙	-	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0
海上・丁	-	-	-	-	-	-	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0
海中・甲	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0
海中・乙	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	-	-	-	0

また、現在、部隊が留まっている地形での地形回避率は、部隊を選択したときに表示される選択地形情報パネルの「地形回避」欄でも確認できます。「地形回避」欄に表示される「無限軌道・甲」「海上・乙」などがその部隊の移動型で、併記された数値がその部隊のその地形での地形回避率です。数値が高いほど、攻撃を回避しやすくなります。

なお移動型が「高空」「低空」「軌道」「海上・甲～丁」「海中・甲～乙」

の兵器には、地形回避率は適用されません。

*地形による空挺可能地点の制限

「空挺」能力のある部隊は、現在搭乗中の輸送機や一部の飛行艇から、空挺降下することができますが、そのとき輸送部隊が、空挺可能地点にいる必要があります。

空挺可能地点は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。「○」の付いた地点に輸送部隊がいるときにのみ、空挺可能部隊は空挺降下することができます。

建物

地形の中でも特に重要な働きをするのが建物です。これには根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・電策施設・要塞・油田・橋・鉄橋の16種類があります。

建物は必ず、特定の陣営に属しているか、中立か、どちらかの状態に置かれています。中立状態の場合は灰色で、特定の陣営の所有の場合はその陣営の色で表示されます。

なお、塹壕は、「塹壕」能力のある部隊が「塹壕設営」コマンドで建設できる特殊地形です。同様にゲーム中に設置できる地形として、「道路施設」で敷設できる道路地形と、「線路施設」で敷設できる線路地形がありますが、これらも特殊地形であって、建物地形ではありません。

これらの特殊地形については、『特殊な地形』(35ページ) を参照してください。

*建物からの軍資金・燃料収入

自陣営が所有している都市群からは、毎ターンの収入フェイズごとに軍資金の収入を得ることができます。収入額は以下のとおりです。

●**根拠地**：3000

●**大都市**：1500

●**中都市**：1000

●**小都市**：500

また、自陣営が所有している油田からは、毎ターンの収入フェイズごとに10000の燃料収入を得ることができます。

余った軍資金・燃料は、毎ターン繰り越せますが、軍資金は部隊の（建

物からの）弾薬補給・補充・修理・進化・改良・生産・兵器開発によって、燃料は（建物からの）燃料補給によって消費されます。

キャンペーンシナリオでマップをクリアしたときの軍資金・燃料は、次のマップに繰り越すことはできません。

なお、地形別の軍資金・燃料収入額は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットでも確認できます。

＊建物の収納能力

自陣営の一部の建物には、特定の部隊を収納できます。部隊が収納されている建物のヘックスグラフィックには、上端に「▽」マークが表示されます。最大収納数と、収納できる部隊の種類は以下のとおりです。なお、この場合、生産中の部隊も収納数に含まれます。

●**根拠地**　：12部隊（地上部隊）
●**大都市**　：8部隊（地上部隊）
●**中都市**　：6部隊（地上部隊）
●**小都市**　：4部隊（地上部隊）
●**飛行場**　：12部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
●**簡易飛行場**：8部隊（超高空部隊・高空部隊・低空部隊）
●**陸軍基地**　：12部隊（地上部隊）
●**工場**　：8部隊（地上部隊）
●**海軍基地**　：12部隊（海上部隊・海中部隊・一部の低空部隊）
●**港**　：8部隊（海上部隊・海中部隊・一部の低空部隊）
●**要塞**　：8部隊（地上部隊）

建物への収納は、同一の高度階層の部隊でも、複数部隊が同一ヘックスに混在できる例外のひとつです。

※マップによっては同盟陣営の建物にも自陣営の部隊を収納できることがあります。

＊建物の補給・補充・修理・生産能力

電策施設・油田・橋・鉄橋を除く自陣営のほとんどの建物では、補給フェイズのときに収納されている部隊に対して、燃料・弾薬を補給することができます。また、自陣営の根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地では、これらの建物に収納されている部隊に対して、補充・修理を行なうことができます。詳しくは『行動――補給・補充・修理』（79ページ）を参照してください。

自陣営の根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地では、生産フェイズのときに部隊の生産を行なうことができます。詳しい生産方法や生産条件などは、『部隊の生産』（83ページ）を参照してください。

*建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。これは、部隊が持っている索敵範囲（93ページ参照）と同じもので、自陣営や同盟陣営の建物の周囲数ヘックスの視界が開け、その範囲内にいる敵陣営の部隊を捕捉できるというものです。

地形別の視界範囲は【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「視界」欄で確認できます。「視界」欄の数値は、左から順に、超高空・高空・低空・地上・海上・海中に対する視界範囲のヘックス半径を表わしています。

部隊の索敵範囲と異なり、建物の視界範囲は、時間帯によって変化することはありません。

*建物の占領耐久度・破壊耐久度

建物には、「占領耐久度」と「破壊耐久度」という値が設定されています。現状の「占領耐久度」と「破壊耐久度」は、建物地形を選択したときに「選択地形情報」パネルで確認することができます。

■占領耐久度

「占領耐久度」は、「占領」コマンドで減少していき、「0」になると、その建物は占領されてしまいます。そして、その建物は占領した陣営の所有となります。占領された建物は、別陣営の所有となった瞬間に「占領耐久度」が100％に戻ります。

なお、途中まで減少した「占領耐久度」は、その建物の所属陣営の部隊が占領行動を行なうことで一定の割合だけ回復することができます。

■破壊耐久度

「破壊耐久度」は、「破壊」コマンドで建物がダメージを受けると減少していき、「0」になると、その建物は破壊されてしまいます。そして、視界範囲・収入・収納・補給・補充・修理・生産などの機能が失われます。とくに橋・鉄橋に関しては、通行すること自体が困難になります。

破壊された建物は、戦場マップ上では破壊地形になり、所有陣営も中立状態となります。

特殊な地形である塹壕・道路・線路などについては、『特殊な地形』（35

ページ）を参照してください。

破壊された建物は、「修復」能力のある部隊の「修復」コマンドで破壊耐久度が回復していき、修復が完了すると失われていた機能も元に戻ります。

破壊耐久度がある建物に対しては、「補強」コマンドを実行することで、破壊耐久度の最大値を引き上げることができます。

＊根拠地

すべての建物の中で、もっとも重要な地形が、部隊の生産・配置の拠点として使われる根拠地です。根拠地は参戦陣営ごとに必ず1ヶ所以上が設置されており、この根拠地をすべて占領・破壊された陣営は敗北したことになります。

根拠地には優先度が割り当てられており、同じ陣営の根拠地が複数配置されていた場合、実際に生産・配置の拠点として機能する根拠地は、もっとも優先度の高いものだけになります。残りの根拠地は、見かけは根拠地ですが、機能としては大都市と同等です。

複数ある根拠地のうち、もっとも優先度が高い根拠地が敵陣営に占領・破壊された場合は、次に優先度の高い根拠地が新たな根拠地として機能するようになります。このとき、敵陣営に占領された根拠地は、敵陣営の大都市として機能するようになります。一度敵陣営に占領された根拠地は、あとから占領し直せば、再び自陣営の根拠地として使えるようになります。

＊橋・鉄橋

建物地形の中でも、橋・鉄橋には特殊な処理がいくつか含まれています。

橋・鉄橋には、出入口の向きが決められていて、それ以外の方向から進入することはできません。

橋は、「架橋」能力のある部隊が「架橋」コマンドで架けることもできます。ただし鉄橋を架橋することはできません。

橋・鉄橋には破壊耐久度が設定されており、「破壊」コマンドで破壊耐久度が「0」になると、破壊されます。

歩兵タイプ以外の地上部隊は、敵陣営の占領下や破壊された橋・鉄橋には進入できません。同様に海上・海中部隊は、敵陣営下や破壊された橋・鉄橋を通過することはできません。

特殊な地形

建物地形ではありませんが、それに準じる特殊な地形として、塹壕・道路・線路があります。

*塹壕

ゲーム中に、「塹壕」設営能力のある部隊が「塹壕設営」コマンドで建設することもできる防御に適した地形が、塹壕地形です。

塹壕地形には破壊耐久度が設定されており、「破壊」コマンドで破壊耐久度が「0」になると、塹壕は除去されてその地点の地形が平地へと変わります。

*道路

ゲーム中に、「道路」施設能力のある部隊が「道路施設」コマンドで敷設することもできる地形が道路地形です。道路を使うと通常、1回の移動で、より遠くまで到達できるようになります。

道路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」コマンドで破壊できます。その場合、道路は除去されて下の地形だけが残ります。

*線路

ゲーム中に、「線路」施設能力のある部隊が「線路施設」コマンドで敷設することもできる地形が線路地形です。移動型が「軌道」の部隊は、線路と建物地形以外の地形には進入できません。

線路地形には破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」コマンドで破壊できます。その場合、線路は除去されて下の地形だけが残ります。

ラベル・国境線

*ラベルの概要

「ラベル」とは、戦場マップ上の建物・地形に貼られた付箋のような目印のことです。ラベルが貼られた建物・地形には、戦場マップ上でその名称が表示されます。ラベルには以下の2種類があります。

■地形ラベル

そのマップで、とくに重要な拠点などには、あらかじめその名称が貼り付けてあります。

とくに地名が設定されていない場合でも、根拠地にはその陣営の名称が陣営色で表示されます。

■勝敗条件ラベル

そのマップで、勝利条件が設定されている建物に貼られたラベルです。勝敗条件ラベルは、「★」マークで挟まれる形式で表示されます。

戦場マップ

*ラベル表示のオン・オフ

戦場マップ上でのラベル表示は、環境設定ダイアログの【地形ラベルを表示する】と【勝敗条件ラベルを表示する】で、種別ごとにオン・オフを設定できます。このとき、ラベルの大きさを【大】【小】から選択することもできます。

ゲーム中は、【表示】>【地形ラベル】メニューと【表示】>【勝敗条件ラベル】メニューで、それぞれのラベル表示をオン・オフできます。

※戦場マップ上で複数のラベルが重なった場合は、ラベルの一部が重なって表示され、見にくくなることがあります。

*国境線の概要

国境線地帯での戦場マップでは、国同士の境界線を表わした国境線が表示されることがあります。国境線は、ヘックス枠に沿って、水色のラインで描かれます。

国境線はあくまで地図上の目安に過ぎず、プレイ自体にはいっさいの影響を与えません。

部隊

*部隊アイコンの状態表示

戦場マップ上では、参戦陣営の部隊は、各陣営色の付いた兵器シルエットのアイコンで表示されます。同時に部隊アイコンには、様々な部隊の状態が表示されます。

■兵器型

部隊アイコンは、その部隊を構成する兵器の兵器型によって、異なったグラフィックで表現されます。環境設定ダイアログの「部隊アイコン表示」

を【ユニット】に設定してあった場合は、兵器ごとに、より具体的なアイコンで表示されます。

■編成数表示

部隊アイコンの左側には、その部隊の現在の編成数（機体数）が数値で表示されます。戦闘などで、部隊を編成している機体が失われると、編成数表示も減っていきます。失われた編成数は、補充で回復することができます。

1部隊あたりの編成数は、通常は10機（10両・10人）ですが、輸送機などの大型航空機や、さらに大型の艦船などは1機（1両・1隻）、偵察機などは3機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。また、編成数の上限に満たない機数で生産・配置された部隊は、その生産・配置時の編成数が、以後の編成数の上限となります。

編成数が「0」になると、その部隊は撃破されたことになり、戦場マップから削除されます。

■搭載中表示

輸送部隊が他の部隊を搭載している場合は、部隊アイコンの上端に「▽」マークが表示されます。

■高度階層表示

部隊アイコンの右側には、その部隊が属する高度階層が、小さな「■」マークで色分け表示されます。

●超高空：赤色

●高空　：オレンジ色

●低空　：黄色

●地上　：緑色

●海上　：水色

●海中　：紺色

■スタック表示

同一ヘックスの別々の高度階層に、部隊がスタックしている（重なり合って混在している）場合は、部隊アイコン右側の高度階層を表わす「■」マークが複数個、縦に並んで表示されます。なお、この場合の部隊アイコンは、一番上の高度階層の部隊アイコンだけが表示されます。

＊部隊の行動マーク

■自動行軍設定済み

「自動行軍」（56ページ参照）での目標地点が設定されていて、そのターン

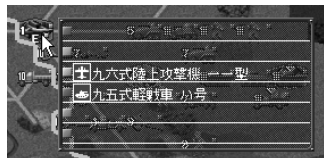
でまだ行動していない部隊には、部隊アイコンの下端にAUTOを表わす「A」が表示されます。

詳しくは『行動――移動』（46ページ）を参照してください。

■行動終了表示

そのターンでの行動を終了して「行動済」になった部隊は、部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

＊簡易部隊表

戦場マップ上で、マウスポインタを部隊アイコンに重ねたとき、ワンテンポ置いてからポップアップ表示されるのが簡易部隊表です。

簡易部隊表には、そのヘックスに存在する部隊の部隊名が、高度階層別に一覧表示されます。部隊アイコンからだけでは兵器を特定できないときや、部隊がスタックしていて最上層の部隊アイコンしか表示されず、下の階層の部隊が分かり辛いときなどに、活用してください。

なお、建物に収納中の部隊や、輸送部隊が搭載中の部隊は簡易部隊表には表示されません。

時間帯・天候

＊時間帯

戦場マップ上では、1日が、早朝→朝→昼→夕方→夜→深夜の6つの時間帯順にターン経過していき、それにつれて地形ヘックスの描画も明暗が変化します。

このとき、夕方・夜・深夜は暗いために、早朝・朝・昼と比べて部隊ごとの索敵範囲（93ページ参照）が狭くなります。

夕方・夜・深夜の戦闘では、命中率も低下します。

ただし、目視による索敵ではなく、電策（レーダー）による索敵ができる部隊は、時間帯による索敵範囲減少・命中率低下の影響は出ません。

＊天候

戦場マップには、熱帯・熱帯雨林・温帯・乾燥帯・冷帯・寒帯が気候帯として設定されています。この気候帯と、作戦時の季節・時間帯によって、

天候が変化しやすくなったり、特定の天候が多くなったりします。
天候には以下の7種類があって、部隊の行動などに影響を与えます。

●晴れ：とくに影響はありません。

●曇り：爆撃・空挺ができません。

●雨　：爆撃・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●嵐　：低空・高空・超高空での航空戦と海上・海中での海戦、爆撃・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●雪　：爆撃・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●吹雪：低空・高空・超高空での航空戦、爆撃・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

●霧　：爆撃・空挺ができません。索敵範囲も狭くなります。

雨・嵐は、冬になると雪・吹雪になりやすくなります。また寒帯では雨・嵐は常に雪・吹雪になります。逆に熱帯・熱帯雨林では雪・吹雪は起こりません。

■天候による地形の変化

霧以外の天候が一定時間続くと、平地・湿地・河川などは、ターン開始時に別の地形に変化することがあります。

戦場マップ全体の表示変更

*表示範囲のズームイン・ズームアウト、ヘックス枠表示

■【表示】>【大範囲表示】【中範囲表示】【小範囲表示】メニュー

通常の戦場マップの表示比率は、1ヘックスが縦横32ドットの【中範囲表示】ですが、【表示】>【大範囲表示】メニューを実行すると、戦場マップの1ヘックスが縦横16ドットの比率までズームアウトして、より広い範囲を見渡せるようになります。ただし建物の収納表示はなくなります。部隊アイコンも、兵器タイプを表わすだけの簡略アイコンに切り替わり、部隊の状態表示もなくなります。

逆に【表示】>【小範囲表示】メニューを実行すると、戦場マップの1ヘックスが縦横48ドットの比率までズームインして、より詳細に戦場マップ上の要素を確認できるようになります。

表示比率は、【F9】キーで切り替えることもできます。

■【表示】>【ヘックス枠】メニュー

【表示】>【ヘックス枠】メニューにチェックマークが付いていると、戦場マップ上の地形ヘックスにヘックス枠が表示されます。

*高度階層別の表示絞り込み

■【表示】>【索敵】メニュー

【表示】>【索敵】メニューでは、サブメニューを使って高度階層別に索敵範囲を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の索敵範囲だけが、戦場マップ上で有効になります。

■【表示】>【部隊】メニュー

【表示】>【部隊】メニューでは、サブメニューを使って部隊の高度階層を選択できます。このうち、チェックマークが入った階層の部隊だけが、戦場マップ上に表示されます。

*表示範囲を移動させたいときは

■右ボタンのドラッグ操作と、スクロールバー操作

戦場マップウィンドウに表示されている範囲を別の場所に変更したいときは、戦場マップ上でマウスの右ボタンを押したままにします。するとマウスポインタが掌ポインタに変わるので、そのままマップを掴むようにドラッグします。

戦場マップウィンドウのスクロールバーや、矢印キーを使うことでも表示範囲を移動できます。

※ターン委任中やコンピュータ思考中は、操作がすぐに反映されない場合があります。

■HQパネル

ゲーム画面左上のHQパネルを使用しても表示範囲の移動が行なえます。

HQパネルの縮小マップ上には、現在戦場マップウィンドウに表示されている範囲が、四角い白枠で表示されています。この白枠をドラッグするか、縮小マップの任意の場所をクリックすると、戦場マップウィンドウに表示される範囲が移動します。

なお、HQパネル下側の【イメージ】【建物】【部隊】ボタンをクリックすることで、縮小マップの表示内容を切り替えることができます。

部隊の行動

行動の概要

*行動フェイズ

戦場マップ上の各陣営の部隊は、移動・戦闘・占領・搭載などの主だった軍事行動を、行動フェイズで取ります。

行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、その場で移動以外の行動を取ってから移動するか、移動してから別の行動を取るか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。

なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は「行動済」の状態となり、次のターンまで行動できません。行動済みの部隊には、戦場マップ上の部隊アイコンの下端にENDを表わす「E」が表示されます。

ただし、行動済み輸送部隊に他の部隊が搭乗したり、敵部隊からの攻撃に対して行動済み部隊が応戦するなどの受身的な行動は取れます。

*行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

■燃料切れ・弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに反撃することもできなくなります。

■疲労の蓄積

戦闘を重ねた部隊は「疲労」が蓄積していきます。疲労は最大値の「50」に達すると、戦闘を仕掛けることも、攻撃を受けたときに応戦することもできなくなります。疲労は、1ターン戦闘を行なわなければ、次のターンで自動的に「10」だけ回復します。

■悪天候による行動制限

天候（38ページ参照）によっては、部隊が取れる行動が制限されます。

部隊の選択と行動パレット

自陣営の部隊に行動命令を下すときは、その部隊をまず選択しなければなりません。

*簡易部隊表で部隊確認

部隊を選択するときはまず、戦場マップ上にどのような部隊が存在するのかあらかじめ確認しておく必要があります。これには、簡易部隊表（38ページ参照）を利用すると便利です。

*部隊の選択方法

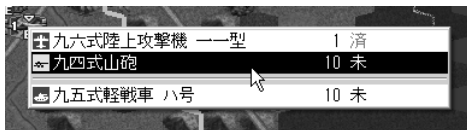
部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると通常移動可能範囲が白枠ヘックスで、高速移動可能範囲が赤枠ヘックスで表示され、プレイヤーからの行動指示待ちとなります。
※行動指示待ちを解除するときは戦場マップ上で右クリックしてください。

■通常の部隊選択

戦場マップ上の、同一ヘックスに他の部隊が存在しない場合（別の高度階層に他の部隊がスタックしていない場合）は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。

建物に部隊が1つだけしか収納されていない場合も、単純に目的の部隊が収納されている建物ヘックスをクリックします。

■複数の部隊が存在するヘックスで選択する場合

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物で特定の部隊を選択する場合や、他の輸送部隊に「搭載」中の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックして部隊選択ポップアップメニューを表示し、目的の部隊をクリックして選択します。

なお、ポップアップメニューの階層メニューを遡りたいときは、右クリックすると、開かれているサブメニューが順番に閉じていきます。

*選択した部隊の基本情報

選択した部隊に関する各種基本情報は、ゲーム画面左側に表示される選

択部隊情報パネルで確認できます。表示される内容は以下のとおりです。なお、各項目の内容については、「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ）での解説も併せて参照してください。

※複数の部隊がスタックしているヘックスでは、部隊を選択していない段階でも、そのヘックスをクリックしただけで選択部隊情報パネルに、中の1部隊の情報が表示されます。このとき、さらにクリックを繰り返すと、別の部隊の情報へと表示が順次切り替わります。

■選択部隊情報パネル

●**部隊名称**：その部隊に付けられた部隊の名称です。初期状態での部隊名称は、兵器名称になっています。部隊の名称は「部隊表」パレット（97ページ参照）の【名称】コマンドで変更することができます。

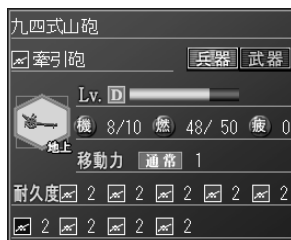
●**兵器型**：その部隊を構成している兵器型の名称と、兵器型ミニアイコンです。

●**【兵器】【武器】**：選択部隊情報パネルに表示される内容を、部隊を構成している兵器情報にするか、部隊が装備している武装情報にするか、切り替えることができます。

●**部隊アイコン**：アイコン上には部隊の属する高度階層名が表示されます。アイコンの周囲のヘックス枠の色は、部隊の属する高度階層を表わしています。部隊アイコンをクリックすると、より詳細な部隊情報を一覧できる「部隊詳細情報」ダイアログ（99ページ参照）が表示されます。

●**「Lv.」**：部隊の戦闘熟練度を表わす部隊レベルです。戦闘を重ねて、経験値が一定の段階に達すると、E→D→C→B→A→☆と上がっていきます。レベルが高いほど、戦闘が有利になり、また誤射が起きにくくなります。

●**経験値グラフ**：戦闘で生き残ったり、敵を撃破したり、破壊・占領・修復・補強・道路施設・線路施設・架橋・塹壕設営の各行動を実行したり、他の部隊に補給を与えたり他部隊を輸送するとこのバーグラフが上がっていきます。満タンになると部隊レベルが1つ上がります。

●**「機」数**：現在の編成数と、最大編成数が並んで表示されます。編成数（耐久度）が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。

●**「燃」料**：現在の積載燃料と、満タン時の最大積載燃料が表示されます。満タン時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で表示されます。燃料が尽きた場合、航空機は墜落します。

●**「疲」労**：戦闘を重ねたことで蓄積された部隊の疲労度を表わしています。疲労がない状態が「0」で、最大疲労の「50」に達すると、戦闘行動を行なえなくなります。ただし、1ターンの間、戦闘をしなければ、次のターンで自動的に「10」だけ回復します。

●**「移動力」「通常」**：現在装備している武装で設定された、通常の移動力です。原則的に数値が大きいほど、1ターンで遠くまで（速く）移動ができます。

●**「移動力」「高速」**：現在装備している武装で設定された、高速移動力です。高速移動力を使用すると、通常移動力のときより1.4倍遠くに（速く）移動できますが、燃料が2倍消費されます。

●**「耐久度」**：現在部隊を編成している機体ごとの耐久度が、ミニアイコンとともに表示されます。耐久度が半分以下になるとオレンジ色で表示され、4分の1以下になると赤色で表示されます。

■武装情報

選択部隊情報パネルの【武器】ボタンをクリックすると、表示内容が、その部隊が現在装備している武装情報に切り替わります。

●**「武器名称」**：その部隊が装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、実装中の武装に含まれないことを表わしています。

●**「能力」**：武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときにだけ使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できる武器です。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

●**「射程」**：何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかの射程距離を表わしたものです。

●**「弾数」**：現在の残弾数を表わしたものです。満載時の半分になるとオレンジ色、4分の1以下になると赤色で数値が表示されます。

●**武装番号**：「武装1」～「武装4」（兵器によって武装の種類がこれより少ないこともあります）のうち、現在装備している武装だけが明るい色で表

示されます。

■行動済み部隊・他陣営部隊の選択と部隊情報

そのターンでの行動をすでに終了している行動済み部隊や、同盟関係の味方陣営の部隊、索敵範囲内に捉えている敵陣営部隊も、選択すると選択部隊情報パネル・武装情報パネルに各種部隊情報が表示されます。

*行動パレット

部隊が選択されるとまず、通常移動力で移動可能な範囲が白枠のヘックスで表示されます。同時に高速移動力で移動可能な範囲が赤枠のヘックスで表示されます。

ここで、さらにもう一度その部隊をクリックすると、行動パレットが現れます。このように、行動パレットは移動可能な範囲が表示されているときに部隊をクリックすれば呼び出せます。

行動パレットには、部隊に行動を指示するためのボタンが、5つのカテゴリー別に配置されています。その部隊が現在、実行可能な行動のボタン以外はアクティブになりません。なお、アクティブなボタンにマウスポインタを重ねると、行動内容がヘルプチップとして表示されます。

- **「攻撃」**：敵部隊に攻撃を加える「戦闘」、建物に破壊活動を行なったり爆撃する「破壊」、自らを犠牲にして自爆攻撃を行なう「特攻」があります。
- **「施設」**：建物を占領する「占領」、建物の破壊耐久度を回復する「修復」、建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる「補強」、建物に収納される「収納」があります。
- **「特殊」**：輸送部隊に乗り込む「搭載」、車両形態と陣地形態を切り替える「変形」、輸送部隊から空挺降下する「空挺」、武装を切り替える「武装交換」、道路を建設する「道路施設」、線路を建設する「線路施設」、橋を架ける「架橋」、塹壕を設営する「塹壕設営」があります。
- **「部隊」**：2つの部隊を合流させる「合流」、1つの部隊を2つに分割する「分散」、部隊を戦場マップ上から削除する「解散」があります。

●**「開発」**：部隊の兵器をより進化した兵器に切り替える「進化」、部隊の兵器を改良する「改良」があります。

アクティブなボタンをクリックするとその場でこれらの行動を取れます。一方、移動後に、再度移動先に現れる行動パレットで、これらの行動を取れる場合もあります。

移動もせず、これらの行動も取らず、部隊の行動を終えるときは、行動パレットが出ている状態で、部隊アイコンをもう一度クリックするか、【承認】ボタンをクリックします。すると部隊がその場で「行動済」状態になります。

※行動パレットの表示を取り消したいときは、戦場マップ上で右クリックするか、【否認】ボタンをクリックします。

行動――移動

＊「移動」のルール

戦場マップの上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、軍事行動の最も基本的な要素で、地味ですが大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから戦闘する、移動してから搭乗するなど、他の行動との組み合わせで用いられることが多々あります。

■「移動力」

部隊が移動するときは、部隊を構成する兵器の種類ごとに設定されている移動力が消費されます。基本的には、移動力が大きい部隊ほど、1回の移動で遠くへたどり着けます。

移動力には「通常移動力」の他に、その約1.4倍遠くまでたどり着けるものの燃料を2倍消費する「高速移動力」があります。

移動力は1ターンごとに使うもので、残った数値を次のターンには持ち越せません。ただし、消費した移動力は次のターンで回復します。

■地形別・移動型別の消費移動力と移動制限

部隊が移動できる範囲は、通過する地形の消費移動力によって決定されます。また、消費移動力は、部隊を構成する兵器の移動型によっても異なってきます。具体的な消費移動力は【情報】＞【地形移動表】メニューで表示される「地形移動表」パレット（29ページ参照）で確認できます。

「地形移動表」パレットで「－」と表示されている地形には、その移動型

の部隊は入ることも通過することもできません。また、たとえ進入可能地形でも、新しいヘックスに入るだけの移動力が残っていない場合は、そのヘックスには入れません。

個々の兵器ごとの地形別の具体的な消費移動力は、「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ参照）と「部隊詳細情報」ダイアログ（99ページ参照）の【移動消費】欄にも一覧表示されるので、あわせて参考にしてください。

地上部隊のうち、「無限軌道・丁」「車両・丙」の移動タイプは、変形して水上形態になることで浅い海にも進入できる水陸両用部隊です。

敵陣営の橋・鉄橋や、すべての陣営の破壊された橋・鉄橋には、歩兵タイプ以外の地上部隊は進入できません。また、これらの橋・鉄橋には、海上・海中部隊は進入できません。

橋・鉄橋には出入口が設定されているため、それ以外の方向から、地上部隊が橋を通過することはできません。

高空移動型の航空部隊には、地形による移動制限はありません。

空白地形には、すべての部隊が入れません。

越境不可に設定されている国境線は、すべての部隊が通過できません。

なお、地形による消費移動力と部隊の通常移動力によって導き出される移動可能範囲は、コンピュータが自動的に計算して、白枠ヘックスで表示してくれます。同様に、高速移動力を用いた移動可能範囲は、赤枠ヘックスで表示してくれます。

■移動と燃料

各部隊はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は、移動力を1使うごとに燃料も1消費されます。

燃料が「0」になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が航空部隊で、収納・搭載状態でなかった場合には墜落したことになり、燃料切れと同時に消滅します。

航空部隊は、まったく移動しなくても1ターンごとに空中にとどまるために、通常移動力の2分の1の燃料を消費するとみなされます。ただし飛行場・簡易飛行場などに収納されているとき、あるいは空母・水上機母艦や一部の戦艦・巡洋艦・駆逐艦・砲艦・潜水艦などに搭載されているときは、燃料を消費しません。

水上偵察機・飛行艇の場合は、浅瀬・浅い海・海・湖・凍結湖の上にいるときに限って、便宜的に着水していると見なされるので、燃料を消費しません。

燃料は、補給可能な建物に収納されているか、自陣営の補給部隊に隣接するか、補給能力のある輸送部隊に搭載されていれば、毎ターン補給フェイズのときに補給されます。詳しくは『行動――補給・補充・修理』（79ページ）を参照してください。

■同一の高度階層には1ヘックス1部隊

部隊は、同一の高度階層のヘックスに他の部隊がいる場合、そのヘックスに進入したり、通過することはできません（味方の陣営の場合は通過だけはできます）。また、移動終了時に同一の高度階層のヘックスを2つの部隊が占めることはできません。ただし建物への収納時と輸送部隊への搭乗時はこの例外です。

逆に、高度階層が異なれば、複数の部隊が同一ヘックスに存在することが可能です。

■支配地域（ZOC＝Zone Of Control）

部隊の周りには、他の部隊の移動時などに影響を与える「支配地域（ZOC）」というものが存在します。ZOCは、その部隊の周囲6ヘックスと、真上・真下のヘックスに生じます。

敵対する陣営の部隊が、これらのZOCに進入した場合（敵部隊に隣接した場合）、その部隊はただちに移動を終了しなければなりません。なお、部隊のZOC内から移動を開始した場合は、再び敵部隊のZOCに入るまで移動できます。

敵対する陣営の部隊に対して攻撃する手段がない（弾薬が切れている、もしくは有効な武器を持たない）場合は、ZOCは発生せず、その部隊に隣接しても移動を継続できます。

■遭遇戦の可能性

移動開始前に索敵範囲外にいて見えていなかった敵部隊のZOCに、移動途中で入ると、その敵部隊から一方的に攻撃を受けます。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。同時に、移動もその場で終了します。

このとき、敵部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合だけ、攻撃を受けます。敵部隊に有効な攻撃武器がなかったりその攻撃武器が弾薬切れだった場合は、攻撃は受けません。

一度索敵範囲に入ってしまえば、その待ち伏せ部隊が再び索敵範囲外に消えて再遭遇しない限り、再び遭遇戦に突入することはありません。

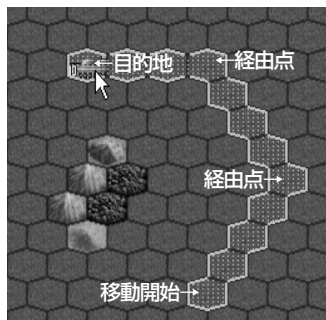
*移動の方法

①移動させたい部隊を選択します。

②通常移動力で移動できる範囲が白枠のヘックスで、高速移動力で移動できる範囲が赤枠のヘックスで表示されます。
ここで移動目標のヘックスをクリックします。

③計算で割り出された最短移動ルートが、緑色の半透明ヘックスで表示され、部隊が仮移動します。この移動ルートを経由することに異存がなければ、仮移動した部隊をもう一度クリックします。

※計算で割り出された最短移動ルートは、敵部隊による遭遇戦の可能性を考慮していません。これらを避けて慎重に行軍するのであれば、移動ルートの経由ヘックスを細かく指定します。

経由ヘックスを指定する場合は、移動可能範囲内で、経由したいヘックスを任意の数（最大8地点まで）だけクリックしていきます。するとそのたびに移動ルートが緑色の半透明ヘックスで描かれ、部隊が経由ヘックスまで仮移動します。最終的な移動目標までたどり着いたら、仮移動した部隊をもう一度クリックします。

④行動パレットが表示されます。移動後に別の行動を取らずに、単に移動だけしたい場合は、仮移動した部隊をここでさらにクリックするか、行動パレットの【承認】ボタンをクリックします。

※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、行動パレットで行動を指示し、引き続きその行動の処理に移行してください。

⑤部隊の移動が確定します。

※部隊の仮移動中は、戦場マップ上で右クリックすることで、いつでも直前の状態に戻れます。

*自動行軍の方法

遠方の移動目標を一度指定するだけで、毎ターン小刻みに部隊を移動させなくても、その後のターンで自動的に部隊が移動していくというシステムが、「自動行軍」です。

自動行軍では、複数の部隊をまとめて同じ移動目標に誘導することや、特定の部隊を追尾させることもできます。

■1部隊ごとの自動行軍

①【ウィンドウ】>【自動行軍】メニューを実行して「自動行軍」パレットを表示させます。

②パレット上の【部隊選択】ボタンをクリックします。

③自動行軍させたい部隊を戦場マップ上で選択します。すると、選択された部隊のいるヘックスが緑色の半透明ヘックスで表示されます。

※輸送部隊に搭載されている部隊は、選択できません。

④パレット上の【移動設定】ボタンをクリックします。すると、その部隊が進入可能な地形すべてが、白枠のヘックスで表示されます。

⑤移動目標の地形ヘックスまたは追尾目標の部隊（敵味方は問いません）をクリックして選択します。このとき、通常の移動方法のときと同様に、経由ヘックスを最大8地点まで指定することもできます。経由ヘックスをクリックするたびに部隊は仮移動します。

※この段階で、戦場マップ上で右クリックすると、直前の状態に戻れます。

※この段階でパレット上の【設定取消】ボタンをクリックすると、現在の部隊の選択と移動ルート設定を、すべてキャンセルすることができます。

⑥最終的な移動目標を指定し終えたら、仮移動した部隊をもう一度クリックするか、パレット上の【設定終了】ボタンをクリックして移動ルートを確定します。

※自動行軍が設定された部隊アイコンの下端には、「A」と表示されます。また、簡易部隊表や部隊選択ポップアップメニューなどでは、部隊名が緑色の文字で表示されるようになります。

※自動行軍が設定された部隊を選択すると、移動ルートが白色の「○」マークで、経由点と移動目標が白色の「◎」マークで表示されます。目標が部隊だった場合は、「◎」マークだけが表示されます。

⑦実際に自動行軍させるときは、【ゲーム】>【自動行軍実行】メニューを実行するか、パレット上の【自動行軍実行】ボタンをクリックします。すると、その時点で未行動の自動行軍設定部隊すべてが、それぞれに指定された移動目標に向かって移動します。

※自動行軍時には、高速移動は行なえません。

※自動行軍時には、索敵範囲で捉えている敵部隊のZOCを自動的に迂回しようとします。そのため、指定した移動経由点から最大2ヘックスずれて移動することが起こります。それでも移動できないときは、自動行軍を強行するか、中止するか確認を求めるダイアログが表示されます。

※部隊を追尾目標に設定した場合、その部隊が索敵範囲外に出たり、搭載・収納されたり、全滅してしまうと、目標を喪失したとして自動行軍の設定自体が解除されます。

※自動行軍の設定は、移動目標に到達するか、設定が解除されない限り、次のターンでも自動的に継続して作用します。

■複数部隊を、同一の目標地点に自動行軍させる

複数の部隊を、同一の移動目標にまとめて移動させたい場合は、前述の③の手順のところで、他の部隊を追加で選択していきます。するとパレット上の「他合計」欄に、選択した部隊総数がカウントされていきます。

複数の部隊が選択された場合、移動経由点や最終移動目的地を指定するときに仮移動するのは、一番最初に選択された部隊だけになります。そのため残りの部隊は、自動行軍の実行時には、指定した移動ルートから大きく外れたりします。

■自動行軍の目標変更

自動行軍に設定されている移動目標・追尾目標を変更するときは、「自動行軍」パレットであらためてその部隊を選択して、新たな移動目標・追尾目標を設定し直します。

■自動行軍の解除

部隊に設定されている自動行軍自体を解除したいときは、未行動の状態のときに、手動で他の行動を実行します。

行動――戦闘

*「戦闘」のルール

自陣営の部隊が敵部隊に攻撃を仕掛ける行動を「戦闘」といいます。

■戦闘の種類

戦闘には、以下の3種類があります。

●直接攻撃

★隣接する敵部隊や直上・直下のヘックスの敵部隊に対して、「直接攻撃

能力」のある武器で攻撃を仕掛けるのが直接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、自動的に反撃を行ないます。

★本来長射程の間接攻撃用の武器の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。

★複数の敵に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★直下・直上の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。たとえば高空階層の爆撃機が、低空階層の戦闘機を通り越して、地上階層の戦車に爆弾を落とすことができるわけです。

●間接攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形上に、「間接攻撃能力」のある長射程の武器で攻撃を加えるのが間接攻撃です。このとき攻撃を受ける側に、有効な反撃手段があれば、自動的に反撃が行なわれます。

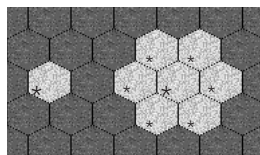
★複数の敵部隊が射程内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行なうことができます。

★魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離での射程ではなく、それらの地上地形を迂回したうえで射程が計算されます。また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋・鉄橋のヘックスしか通過できません。

★間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、部隊のレベルが上がるほど起きにくくなります。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

●広域ヘックス攻撃

★2ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形上に、長射程の攻撃を加える間接攻撃の一種です。ただし、隣接した敵部隊へは攻撃できません。このとき攻撃を受ける側に、反撃可能な武器があれば、自動的に反撃が行なわれます。

★攻撃目標の部隊がいるヘックスとその周囲6ヘックス（広域ヘックス）を同時攻撃します。中心部よりも周囲のヘックスの方が損害が軽くなります。広

▲損害範囲のイメージ。左図が通常攻撃時、右が広域ヘックス攻撃時の損害範囲です

部隊の行動

域ヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。

★広域ヘックス攻撃の着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在した場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。

★広域ヘックス攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、部隊のレベルが上がるほど起きにくくなります。誤射の場合には、反撃は行なわれません。

★移動後に広域ヘックス攻撃することはできません。

★武器の中には、核爆弾のように、「戦闘」コマンドではなく「破壊」コマンドで用いる広域ヘックス攻撃武器もあります。詳しくは『行動――破壊』(58ページ)を参照してください。

■遭遇戦

★こちらから仕掛ける攻撃とは別に、遭遇戦という戦闘形態もあります。これは、移動中に索敵範囲外の敵部隊に隣接すると、移動が強制的に終了して自動的に始まる戦いで、一方的に攻撃を受けることになります。いわば待ち伏せしていた敵と遭遇するイメージです。反撃も行なえません。

ただし、遭遇戦が起こるのは、相手側の部隊に有効な攻撃武器とその残弾があった場合に限ります。

★複数の敵に隣接した場合は、どれか1部隊からのみ攻撃を受けます。

★遭遇戦に巻き込まれた部隊は、戦闘終了とともにそのターンでの行動終了となります。

■戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるためには、部隊のいる地形・高度階層、部隊の有効攻撃手段、相手の反撃手段、部隊レベルなどを考慮する必要があります。

●有効な攻撃武器と命中率

部隊が持つ武器には、超高空層の航空機を対象にした対「超高空」、高空層の航空機を対象にした対「高空」、低空層の航空機を対象にした対「低空」、重装甲の地上部隊を対象にした対「装甲硬」、歩兵や軽装甲の地上部隊を対象にした対「装甲軟」、海上艦船を対象にした対「艦船」、潜水艦を対象にした対「潜水艦」の7種類の兵種別命中率が設定されています。

命中率が「0」の場合は、その兵種の敵に対して攻撃できないということを表わしています。また、命中率の数値が低すぎても戦果を期待できません。

武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなります。

さらに武器には、固有の火力（攻撃力）が設定されていますが、これが大きいほど、命中したときの相手への損害が大きくなることにも留意しなければいけません。

敵部隊の種類と命中率の高さ、そして火力に応じて、部隊（兵器）や武器を使い分けてください。なお、各武器ごとの特性については、「兵器詳細情報」ダイアログの「武装情報」欄（95ページ参照）で確認してください。

●6種類の回避力

部隊には、攻撃手段と同様に、対「超高空」・対「高空」・対「低空」・対「地上」・対「海上」・対「海中」の6種類の「回避力」（防御力）があります。戦闘の際には、相手側の高度に応じて、その回避力が効果を発揮します。回避力が高いほど、敵弾が命中しにくくなります。

●地形と回避力

攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。

地形回避率は部隊を構成する兵器の移動型によっても異なってきます。地形別・移動型別の地形回避率は、【情報】>【地形回避表】メニューで表示される「地形回避表」パレットで確認できます。回避率の数値が高いほど、防御側に有利になります。

反撃についても、反撃を受ける側の部隊がいる地形が、その部隊の回避力に影響を及ぼします。

●部隊レベル

部隊レベルが高くなると、攻撃力・防御力が上がり、戦闘が有利になります。誤射も起きにくくなります。

●味方部隊による支援効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、隣接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避率がダウンします。この場合、隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

●時間帯による命中率

時間帯が夕方・夜・深夜のときは、暗いために命中率が低下します。これは相手側も同様です。

●致命的打撃

相手部隊への攻撃が、まれに致命的打撃となる場合があります。致命的打撃が発生すると、リアルファイト表示時に部隊名などが赤く点滅し、通常よりも大きな損害を相手部隊に与えることができます。

■戦闘時の制限と事後処理

●残弾があって疲労度が最大に達していないときのみ戦闘可能

敵部隊に対しては、有効な攻撃武器があり、なおかつ残弾がある場合のみ攻撃を行なうことができます。つまり、対「高空」攻撃力のない部隊で戦闘機を攻撃したり、対「装甲軟」攻撃力はあるものの残弾数が「0」の武器で「装甲軟」の歩兵を攻撃はできないわけです。

また、疲労度が最大値の「50」に達している場合もいっさいの戦闘を行なえません。

●対潜水艦戦での有効武器

潜水艦を攻撃するときは、対潜水艦戦の攻撃能力特性のある武器を装備していなければいけません。同様に、潜水艦から攻撃を受けたときの反撃時には、対潜水艦戦の防御能力特性がある武器を装備していなければいけません。

●天候による戦闘不能

天候が嵐のときは、航空戦・海戦を行なえなくなります。また、吹雪のときは航空戦だけ行なえなくなります。

●戦闘放棄も可能

その時点で戦闘可能な部隊に、攻撃させるかさせないかはプレイヤーの任意です。移動して敵部隊に隣接した場合でも、交戦をあえて避けて、そのまま行動を終了することも可能です。

●耐久度・編成数の減少

部隊を編成している機体の耐久度が減少しても、編成数が減らない限りは部隊全体の攻撃力は維持されます。機体が失われて編成数が減ってしまった場合は、その比率に応じて、部隊全体の攻撃力も低下します。

●反撃と武器の「優先度」

直接攻撃・間接攻撃・広域ヘックス攻撃を問わず、攻撃された部隊の側に、防御時に使用できる能力特性の武器が装備されており、なおかつ残弾があって、疲労度も「50」に達していない場合は、攻撃部隊に対し

て反撃を行ないます。ただし、遭遇戦では反撃は行なわれません。

索敵範囲外から仕掛けられた間接攻撃・広域ヘックス攻撃に対しても反撃は行なわれません。この場合、戦闘シーンでは攻撃した側が「未確認」と表示されます。

潜水艦から攻撃を受けた場合は、単に防御時に使用できる能力特性というだけでなく、対潜水艦戦での防御時に使用できる能力特性のある武器でなければ反撃を行なえません。

攻撃と反撃のどちらが先制処理されるかは、使用される武器の「優先度」に左右されます。「優先度」は「高」「中」「低」の3種類があり、「高」がもっとも先に処理されます。このため、攻撃を仕掛けたにもかかわらず、先に反撃で全滅するというような事態も起こります。

先制武器での攻撃または反撃が処理された後、生き残った機体による攻撃または反撃が処理されます。

環境設定ダイアログで【戦闘時に武器を選択する】をオンに設定すると、人間プレイヤーの陣営の部隊が攻撃を受けたときに、戦果予想ダイアログで反撃武器を選択できるようになります。

●戦闘の処理と影響

★戦闘の結果、損害の割合いに応じて部隊を編成する機体の耐久度が減り、耐久度が「0」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編成数が減っていきます。さらに、部隊の編成機数がすべて失われた場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

★任意の地形上に間接攻撃・広域ヘックス攻撃を行なったとき、その地形が建物であっても、建物自体には損害は出ません。

★攻撃・反撃を行なった部隊は、疲労度が上がります。

★攻撃・反撃を行なった部隊は、経験値を得ることができます。敵部隊の機体を撃破したり、部隊そのものを全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。

●耐久度と編成数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」によって回復します。また、戦闘で失われた編成数も、補充可能地点にいれば、「補充」で、ある程度回復します。

*戦闘の方法

①行動パレットの「戦闘」ボタンをクリックします。

②戦闘可能な敵部隊の上または間接攻撃可能な地形上に標的マークが表示されます。戦闘目標にしたい敵部隊・地形をクリックして指定してください。このとき、敵部隊が複数の高度階層にスタックしていて、自部隊がそれらの異なる敵部隊に対して攻撃可能な武器を装備していた場合は、戦闘目標の部隊をさらに選択してください。

③戦闘目標の部隊を選択すると、戦果予想ダイアログが表示されます。ダイアログ下段には、敵味方双方の「火力」・攻撃「回数」や予想「命中率」、予想「回避力」が表示されます。さらにダイアログ上段の「耐久度」欄には、戦闘後の耐久度・撃破数の予想が数値と「×」マークで、機体ごとに表示されます。これらの予想はあくまで目安に過ぎず、実際の戦果とは異なります。

ダイアログ中段には、装備している武器のデータが表示されます。武器名

称左側の「■」マークは、その武器が攻撃に使われることを示しています。色の青・黄・赤はは武器の優先度の高・中・低を表わします。

有効な武器が複数あるときは、それらの武器すべてに「■」ボタンが表示されます。「■」ボタンの色が明るい武器が、もっとも効果的で推奨される武器となりますが、別の武器の「■」ボタンをクリックすることで、使用武器を切り替えたときの戦果をシミュレートすることができます。また、ここで最終的に選択した武器が、実際に使用される武器となります。

④戦果予想ダイアログで【承認】ボタンをクリックすると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた

戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動——破壊

＊「破壊」のルール

建物に対して、「破壊」能力を持った工兵が破壊工作をしたり、爆撃機の爆弾などの破壊可能な武器で建物を破壊攻撃する行動が「破壊」です。

■破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、「破壊」能力の兵器特性を持った部隊だけが行なえます。このうち、工作車・工兵以外の破壊可能部隊では、あわせて破壊可能な武器が有効であることが必要です。たとえば「武装交換」で破壊可能な武器を外してしまうと、たとえ「破壊」能力があっても、破壊攻撃ができなくなるので注意してください。

破壊の対象となるのは、自陣営を含めたすべての建物です。また、建物ではありませんが塹壕・道路・線路も破壊対象に含まれます。

■破壊の処理と影響

破壊を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「0」になるまで、破壊は完了しません。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力の分だけ建物の破壊耐久度が減少します。

工兵の場合は、1回の破壊行動で減らせる破壊耐久度は、破壊部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった破壊部隊は、破壊完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。

編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、減らせる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の破壊行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を減らせます。

破壊耐久度が「0」になるとその建物は破壊され、破壊地形になります。同時に、陣営が中立になります。塹壕が破壊されると跡地は平地になります。道路・線路の場合は、破壊耐久度がないために、1回の破壊行動で破壊が完了し、道路・線路が消滅して下の地形だけが残ります。

建物に収納中だった部隊は、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体

の耐久度に損害を受けます。また、完全に破壊された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

破壊された地形が橋・鉄橋だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行なった部隊も含めて、戦場マップから削除されます。これらの例を除いて、建物の上の部隊に、同時に損害を与えることはできません。

敵陣営の複数の根拠地が配置されているマップで、優先度がもっとも高い根拠地を破壊した場合、次に優先度の高い根拠地に、根拠地機能が移ります。自陣営の根拠地でも、同様のことが起こります。破壊された根拠地は、修復・占領して取り戻すと、再び自陣営の根拠地として使用できるようになります。

極めて特殊な破壊として、一部の爆撃機が搭載している核爆弾による破壊行動があります。この場合、破壊目標は任意の地上ヘックスとなりますが、核爆発範囲内の航空部隊を除くすべての地上部隊と、すべての建物が完全に殲滅・破壊されます。このとき、広域ヘックス攻撃の攻撃半径よりさらに1ヘックス分大きい弩級広域ヘックスが爆発半径となります。

破壊を行なった部隊は疲労度が上がります。

破壊を行なった部隊は経験値を得られます。

*破壊の方法

①破壊したい建物・塹壕・道路・線路の上に、破壊能力のある工作車・工兵を移動します。これらの部隊で橋・鉄橋を破壊する場合は、その隣接ヘックスへと移動します。
　その他の部隊で破壊を行なうときは、破壊可能な武器の特性に応じて、建物の真上・隣接ヘックス・射程圏内、核爆弾投下目標地形の真上などに移動します。

②行動パレットで「破壊」ボタンをクリックします。

③工作車・工兵が直下の建物・塹壕・道路を破壊する場合で、他に選択できる破壊目標がないときは、破壊行動が即実行されます。
　複数の破壊目標を選択できる場合や、橋・鉄橋を破壊する場合や、破壊可能な武器でその他の部隊が破壊攻撃を行なう場合などは、破壊可能な建物・塹壕・道路・線路・核爆弾投下目標地形の上に標的マークが表示されます。破壊目標をクリックして指定してください。

④建物の耐久度が減少するダイアログが表示されます。道路・線路は即座に削除されます。核爆弾の場合は、弩級広域ヘックス範囲内のすべての

建物が破壊され、航空部隊を除くすべての部隊が全滅します。

行動——特攻

*「特攻」のルール

自陣営の部隊が、自らを犠牲にしながら攻撃を仕掛ける行動を「特攻」といいます。

■特攻可能な部隊と特攻目標

特攻は、武器の「特攻用爆弾」を装備した大日本帝國の航空機・潜水艦だけが行なえます。

特攻の対象となるのは、隣接している敵陣営の部隊だけです。

■特攻の処理と影響

特攻を行なった部隊は、戦場マップ上から消滅します。

特攻攻撃が命中した場合、爆薬の火力の分だけ相手部隊の耐久度が減少します。

*特攻の方法

①行動パレットの「特攻」ボタンをクリックします。
②特攻攻撃可能な敵部隊の上に標的マークが表示されます。特攻目標にしたい敵部隊をクリックして指定してください。
③特攻目標の部隊を選択すると、環境設定ダイアログの【戦闘シーンを表示する】欄の「表示方法」で設定しておいた戦闘表示方法に基づいて、戦闘が処理されます。

行動——占領

*「占領」のルール

敵陣営および中立状態の建物を「占領」すると、軍資金の収入増、補給・補充・修理・生産拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある根拠地の占領や、勝敗条件ラベルが貼られた建物の占領はとくに重要です。

■占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは、基本的には敵陣営および中立の建物だけです。

占領を行なえるのは、「占領」能力がある部隊だけです。

■占領の処理と影響

占領を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

各建物には、規模などに応じて占領耐久度が設定されています。この占領耐久度が「0」になるまで、占領は完了しません。1ターンあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は100％まで回復します。

なお、敵部隊の占領行動で減少した占領耐久度は、途中で、味方部隊が占領行動を取ることによって回復させることができます。

占領された建物に収納中だった部隊は、戦場マップから削除されます。

敵陣営の複数の根拠地が配置されているマップで、もっとも優先度が高い根拠地を占領した場合、次に優先度の高い根拠地に、根拠地機能が移ります。そして、占領した根拠地は大都市として機能するようになります。自陣営の根拠地でも同様のことが起こります。占領された根拠地は、占領して取り戻すと、再び自陣営の根拠地として使用できるようになります。

占領を行なった部隊は経験値を得ることができます。

＊占領の方法

①占領したい建物の上に占領部隊を移動させます。

②行動パレットで「占領」ボタンをクリックします。

③占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少します。同時にその割合を示すダイアログが表示されます。占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

行動――修復

*「修復」のルール

「破壊」で、破壊耐久度が減った建物や、完全に破壊された建物を、元の状態に戻す行動が「修復」です。

■修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある工作車・工兵だけが行なえます。

修復の対象となるのは、完全に破壊された建物、または破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立の建物や塹壕です。

■修復の処理と影響

修復を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

工兵の場合、1ターンあたりで元に戻せる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。つまり編成数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、元に戻せる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の修復行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を回復できます。

完全に破壊された建物は、破壊耐久度が最大値まで戻らないと修復が完了しません。修復が完了すれば、建物は本来の機能を取り戻します。

修復を完了しても、その建物の所属陣営は変わりません。

修復を行なった部隊は経験値を得ることができます。

*修復の方法

①修復したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します（工作車の場合は隣接ヘックスでも構いません）。橋・鉄橋を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。

②行動パレットの「修復」ボタンをクリックします。

③直下の建物・塹壕を修復する場合で、他に選択できる修復目標がないときは、修復行動が即実行されます。

複数の修復目標を選択できる場合や、橋・鉄橋を修復する場合は、修復可能な建物・塹壕・橋・鉄橋の上に標的マークが表示されます。修復目標をクリックして指定してください。

④修復行動が実行されて、建物の耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた建物は、修復が完了すると破壊地形が正常な建物地形に戻り、元の正常な建物として機能します。

行動——補強

*「補強」のルール

建物の破壊耐久の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

■補強可能な部隊と対象の建物

補強は、「補強」能力のある工作車・工兵だけが行なえます。

補強の対象となるのは、自陣営・同盟陣営・中立の建物や塹壕です。

■補強の処理と影響

補強を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

工兵の場合、1ターンあたりで引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編成数の分だけになります。編成数が1機の工作車の場合は、編成数ではなく、部隊の現在耐久度と最大耐久度の割合（最大は10割）によって、引き上げられる破壊耐久度が計算されます。たとえば現在耐久度が5割になってしまった工作車は、1回の補強行動で10の5割分の5だけ建物の破壊耐久度を引き上げられます。

破壊耐久度は、通常の2倍まで最大値を引き上げることができます。

1回の補強ごとに工作物資を1消費します。

補強を行なった部隊は経験値を得ることができます。

*補強の方法

①補強したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します（工作車の場合は隣接ヘックスでも構いません)。橋・鉄橋を補強する場合は、補強部隊を隣接ヘックスに移動します。

②行動パレットの「補強」ボタンをクリックします。

③直下の建物・塹壕を補強する場合で、他に選択できる補強目標がないときは、補強行動が即実行されます。

複数の補強目標を選択できる場合や、橋・鉄橋を補強する場合は、補強可能な建物・塹壕・橋・鉄橋の上に標的マークが表示されます。補強目標をクリックして指定してください。

④補強行動が実行されて、建物の破壊耐久度の最大値がアップするダイア

ログが表示されます。

行動——収納

＊「収納」のルール

「収納」は、補給・補充・修理・武装交換・進化・改良に備えて、部隊が自陣営・同盟陣営の根拠地・都市群・飛行場・基地などの建物の中に入る行動です。

※マップによっては同盟陣営の建物に収納できない場合もあります。

収納は、搭載と並んで、複数の部隊が同一ヘックスの同一高度階層で行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■収納可能場所と収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵器の種別によって収納先の建物も限定されます。詳しくは『建物の収納能力』（32ページ）を参照してください。

なお、収納される部隊が輸送部隊で、他の部隊を輸送中の場合は、輸送されている部隊の数は、収納数に含めません。

■収納の処理と影響

収納行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

部隊が収納されると、部隊アイコンが戦場マップ上から消え、同時に部隊が収納された建物ヘックスの上部に「▽」マークが表示されます。

一度収納された部隊は、再び発進・離陸するまでは燃料を消費しません。

部隊が収納されている建物が占領されたり破壊された場合、収納されていた部隊はすべて削除されます。

＊収納の方法

①収納したい部隊を、収納可能な建物の上に移動させます。

②行動パレットで「収納」ボタンをクリックします。

③収納が実行されます。

行動――搭載

*「搭載」のルール

輸送部隊に他の部隊が搭乗や着艦することを「搭載」と呼びます。通常、搭載される部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、発進や降下して、輸送部隊から離脱します。

搭載は、収納と並んで、複数の部隊が同一高度階層の同一ヘックスで行動を終えられる数少ない例外のひとつです。

■搭載可能な輸送部隊、搭乗可能な部隊

輸送部隊には、兵器型が飛行艇（大日本帝國のみ）・輸送機・装甲列車・装甲輸送車・輸送車・空母・水上機母艦・揚陸艦・輸送艦・輸送潜水艦の10種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。また、装甲車の一部には歩兵を搭載できるものもあります。戦艦・重巡洋艦・軽巡洋艦・駆逐艦・砲艦といった戦闘艦の一部や潜水艦の一部には、編成機数の少ない偵察用の水上機・小型水上機や、小型潜水艦を搭載できるものもあります。

どの部隊を、どの兵器型の輸送部隊に搭載できるかは、「兵器詳細情報」ダイアログの「搭乗型」「搭載可能兵器」欄（92～93ページ参照）で確認できます。この2つが一致した部隊同士だけが、搭載行動を行なえます。

中には、米国の艦上爆撃機B-25Bミッチェルのように、マップでの作戦開始時は空母に搭載されていても、一度発進して艦を離れたら再度着艦はできなくなる部隊もあります。同様のものには、大日本帝國のD4Y1改彗星二一型があります。

なお、輸送部隊が行動済みでも、その部隊への搭載行動自体は問題なく行なえます。

■搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数は、兵器ごとに上限が決められています。ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を搭載中の輸送部隊だった場合は、2次搭載・3次搭載などで搭載されている部隊の数は、搭載数には含めません。

輸送部隊の中には、部隊数だけではなく編成数にも搭載制限がかかっているものがあります。たとえば、1部隊だけ水上機を搭載できる重巡洋艦で、その水上機部隊の編成数が1機に制限されているものがあります。この

場合、たとえ1部隊であっても、3機編成の水上機部隊を搭載することはできません。

■搭載できる場所

搭載行動を取るとき、搭載する輸送部隊は特定の地形にいるか、自陣営（マップによっては同盟陣営も）の特定の建物にいなければなりません。

搭載を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】>【輸送可能地形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。

輸送可能地形（搭載及び発進が可能となる地形）

兵器型＼地形	空白	平地	藪	林	森	密林	砂漠	砂浜	荒地	丘陵	砂丘	山	山岳	湿地	河川	深河川	湖	雪原
飛行艇	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
飛行艇(蒼空)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送機	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲車	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○
装甲列車	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲輸送車	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○
輸送車	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○
空母	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
水上機母艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
戦艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
重巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
軽巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
駆逐艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
砲艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
揚陸艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

兵器型＼地形	雪藪	雪林	雪森	雪荒地	雪丘	雪山	雪山岳	凍結湿地	凍結河川	凍結湖	泥濘	浅瀬	浅い海	海	根拠地	大都市	中都市	小都市	飛行場	簡易飛行場	陸軍基地	工場	海軍基地	港	電索施設	要塞	油田	橋
飛行艇	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
飛行艇(蒼空)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
輸送機	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×
装甲車	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
装甲列車	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
装甲輸送車	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
輸送車	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
空母	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
水上機母艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
戦艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
重巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
軽巡洋艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
駆逐艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
砲艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○
揚陸艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
輸送艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×
輸送潜水艦	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×

現在、輸送部隊が存在している地形について、輸送部隊への搭載および輸送部隊からの発進（降車）が可能な地形には「○」、できない地形には「×」が表示されます。

なお、輸送機は自陣営（マップによっては同盟陣営も）の飛行場・簡易飛行場に、飛行艇・輸送艦・輸送潜水艦は自陣営（マップによっては同盟陣営も）の海軍基地・港に、収納されているときにしか、地上部隊を搭載・発進（降車）できません。

艦載機・水上機・小型水上機・小型艦・小型潜水艦を、空母・水上機母艦、戦艦などの戦闘艦、潜水艦といった艦船に搭載したり発進（降車）するときは、それらの艦船が進入できる地形であれば制限はありません。

■搭載中の部隊の発進・降車

搭載中の部隊が発進や降車を行なう場合は、搭載のときと同様、輸送部隊は特定の地形、または自陣営（マップによっては同盟陣営も）の建物にいなければなりません。

発進・降車を行なえる具体的な特定の地形については、【情報】>【輸送可能地形】メニューで表示される「輸送可能地形」パレットで確認できます。

発進・降車の例外は「空挺」能力を持った部隊で、輸送機がこの部隊を搭載中は、輸送機が飛行場・簡易飛行場に収納されていなくても、空挺可

能地形の上空からなら、いつでも地上に降下して展開することができます。詳しくは『行動――空挺』（69ページ）を参照してください。

これらの関係をまとめたものが、下の表です。

■搭載・発進（降車）制限一覧

輸送部隊	輸送可能部隊数	搭載可能部隊	搭載・発進可能地形
●一部の飛行艇 注1	1	歩兵	海軍基地・港（要収納）
●飛行艇（蒼空）	8	歩兵	海軍基地・港・浅瀬
●輸送機	3～5	歩兵 注2	飛行場・簡易飛行場（要収納）
●一部の装甲車 注3	1	歩兵	進入可能地形
●装甲列車	1～5	歩兵 注4	進入可能地形
●装甲輸送車	1～3	歩兵	進入可能地形
●輸送車	1～2	歩兵	進入可能地形
●空母	1～12	艦載機	進入可能地形
●水上機母艦	4～8	水上機・小型水上機 注5	進入可能地形
●一部の戦闘艦	1～7	水上機・小型水上機	進入可能地形
●揚陸艦	8～12	歩兵など地上部隊 注6	海軍基地・港・浅瀬
●輸送艦	7～10	すべての地上部隊 注7	海軍基地・港（要収納）
●一部の潜水艦	1	小型水上機 注8	進入可能地形
●輸送潜水艦	1	歩兵・軽車両	海軍基地・港（要収納）

注：1　大日本帝國のH4H1九一式一号飛行艇・H8K2二式飛行艇一二型が、これに該当します。

注：2　米国のC-47Bスカイトレインには、軽車両も搭載できます。

注：3　中国国民党のSd.Kfz.251/16機甲偵察車と阿蘭陀のオーヴァーヴァル・ワーゲンが、これに該当します。

注：4　ソビエトのBP-43編成装甲列車には、軽車両も搭載できます。

注：5　大日本帝國の千歳にはさらに小型潜水艦を8部隊搭載できます。

注：6　大日本帝國の二等輸送艦は車両まで、米国・英国のLSTは重車両まで、米国のLCILは歩兵のみ搭載できます。

注：7　大日本帝國の一等輸送艦と米国のウィックスは小型艦・小型潜水艦も搭載できます。

注：8　大日本帝國の巡潜乙型には、小型水上機ではなく小型潜水艦を搭載できます。

■搭載の処理と影響

2次搭載・3次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に、搭載先の部

隊をお互いに入れ替えることができます。たとえば、輸送艦に、歩兵を搭載した輸送車と、工兵を搭載した装甲輸送車が搭載されていたとします。ここで、歩兵を装甲輸送車に、工兵を輸送車にそれぞれ載せ変えることができます。

輸送部隊が戦闘で損害を受けて、編成数が減っていた場合は、その編成数以上の部隊を搭載することができなくなります。たとえば歩兵を2部隊搭載可能な10両編成の輸送車が、7両に減ってしまった場合、搭載する2部隊の編成数もそれぞれが7人以下でなければいけません。

また、もともとが1機編成の輸送機などの場合は、編成数ではなく耐久度の損失比率を元に、搭載できる部隊の編成数が制限されます。たとえば耐久度が半分になってしまった輸送機には、最大編成数の半分以下の編成数の部隊しか搭載できません。

戦闘によって、輸送部隊の編成数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。

輸送部隊そのものが完全に破壊されて戦場マップから削除された場合は、搭載中の部隊も消滅します。

空母・水上機母艦・揚陸艦、伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）といった補給物資を積んだ艦船に搭載中の部隊は、次ターンの補給フェイズ・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補給、修理を受けることができます。

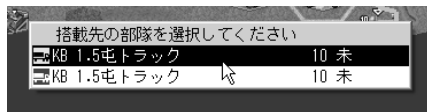
部隊を搭載中の輸送部隊には、部隊アイコンの上部に「▽」マークが表示されます。

部隊を搭載中に移動を行なった輸送部隊は経験値を得ることができます。

＊搭載の方法

①搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。

②行動パレットの「搭載」ボタンをクリックします。輸送部隊が1部隊しかいない場合は、即座に搭載が実行されます。

③輸送部隊が複数存在する場合は、搭載先の部隊を選択するためのポップアップメニューが表示されるので、目的の輸送部隊をクリックして選択してください。選択し終えると、搭載が実行されます。

行動――変形

*「変形」のルール

「変形」能力の兵器特性を持った部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この2つの形態を切り替える行動が「変形」です。

ちょうど車両から装備を降ろして野砲陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

水陸両用車の中には、変形して水上形態を取らないと水上走行できないものがあります。大日本帝國の特二式内火艇カミ・特三式内火艇カチ・特五式内火艇トク、米国のM4シャーマンDDがそれに該当します。このうちM4シャーマンDDを除く3兵器は、陸上形態に変形後は、陸軍基地・工場に収納されないと、再び水上形態に戻せません。

歩兵の中にも、重装備を使用するために変形しなければならないものがあります。

■変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

■変形後の処理と影響

変形を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

*変形の方法

①行動パレットで「変形」ボタンをクリックします。

②変形が実行され、部隊アイコンの兵器シルエットが変更されます。

行動――空挺

*「空挺」のルール

輸送機・飛行艇が搭載している「空挺」能力のある部隊が、上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

■空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力のある空挺兵などの歩兵部隊と一部の軽量な地上部隊だけが行なえます。

空挺の目標地点にできる地形は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

空挺は、輸送部隊の直下または隣接ヘックスに対して行なうことになります。

＊空挺の方法

①空挺部隊を輸送している部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。

②空挺させたい部隊を選択して、行動パレットで「空挺」ボタンをクリックします。

③空挺可能地点に目標マークが表示されるので、空挺させたい場所をクリックして選択してください。部隊が仮の空挺降下を行ないます。

④行動パレットが表示されるので占領などの行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに、単に空挺だけしたい場合は、仮の空挺降下をした部隊を、ここでさらにクリックするか、行動パレットの【承認】ボタンをクリックします。

行動——武装交換

＊「武装交換」のルール

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。たとえば、空対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装を交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

■武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が行動フェイズの開始時点か、移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行なえます。

武装自体が1種類しかない部隊はこの行動を取れません。

■武装交換の処理と影響

武装交換すると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。

・部隊を生産したときに同時に行なった武装交換では、軍資金を消費しませんが、生産後に武装交換する場合は、その武装内容に見合った軍資金を消費します。なお、艦船・潜水艦は生産時には武装交換できません。

収納可能地点で武装交換すると、交換後に自動的に建物に収納されます。

武装交換した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

*武装交換の方法

①行動パレットで「武装交換」ボタンをクリックします。

②武装パックごとの装備内容を示した「武装交換」ダイアログが表示されるので、【武装1】～【武装4】ボタンをクリックして目的のパックを選択します。

選択した武装の内容は、ダイアログ下段の武器情報欄にも連動して表示されます。データ列が明るく表示されている武器が、現在選択中の武装に含まれている武器です。なお、詳しい項目の内容は、『武装情報』(95ページ)と『武器情報』(96ページ)の項を参照してください。

用意されている武装が4種類に満たないときは、余分な【武装】ボタンは表示されません。

③【決定】ボタンをクリックすると武装が変更されます。

部隊の行動

行動——道路施設

＊「道路施設」のルール

移動力を大きく消費するような地形に、道路を建設する特別な行動が「道路施設」です。

■道路施設可能な部隊と道路施設可能場所

道路施設は、「道路」施設能力のある工作車だけが行なえます。

道路施設できる場所は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「道路」欄で確認できます。道路施設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■道路施設の処理と影響

道路施設を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

道路施設を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

道路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」行動の攻撃目標にもなります。道路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、道路自体は消滅します。

道路施設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

＊道路施設の方法

①道路を敷きたい経路に沿って工作車を移動させます。

②行動パレットで「道路施設」ボタンをクリックします。

③移動経路上の、道路施設が可能な地形に道路が建設されます。

行動——線路施設

＊「線路施設」のルール

列車砲・装甲列車が移動するのに必要な線路を建設する特別な行動が「線路施設」です。

■線路施設可能な部隊と線路施設可能場所

線路施設は、「線路」施設能力のある工作車だけが行なえます。

線路施設できる場所は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「線路」欄で確認できます。線路施設可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■線路施設の処理と影響

線路施設を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

線路施設を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

線路には、破壊耐久度が設定されていませんが、「破壊」行動の攻撃目標にもなります。線路が破壊されると、下の地形はそのまま引き継がれますが、線路自体は消滅します。

線路施設を実行した部隊は経験値を得ることができます。

*道路施設の方法

①線路を敷きたい経路に沿って工作車を移動させます。

②行動パレットで「線路施設」ボタンをクリックします。

③移動経路上の、線路施設が可能な地形に線路が建設されます。

行動――架橋

*「架橋」のルール

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、橋を架ける特別な行動が「架橋」です。

■架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「架橋」能力のある工作車だけが行なえます。

架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。

架橋できるのは通常の橋であり、鉄橋ではありません。

■架橋の処理と影響

架橋を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

架橋を行なうと、工作車の工作物資が1減ります。

橋には破壊耐久度が設定されています。そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。

橋には出入口があり、地上部隊はそれ以外の方向からは進入できません。

架橋を実行した部隊は経験値を得ることができます。

*架橋の方法

①架橋したい河川の隣接ヘックスに工作車を移動させ、行動パレットで「架橋」ボタンをクリックします。

②工作車から見て、どの方向に架橋するかを指定するための目標マークが

表示されるので、架橋場所をクリックして選択します。

③架橋場所から見て、どの方向に向けて架橋するかを指定するための目標マークが表示されるので、さらにクリックして選択します。

④架橋が実行されて、戦場マップ上に橋が架かります。

行動――塹壕設営

*「塹壕設営」のルール

拠点防衛などに有利な特殊地形の塹壕を建設する特別な行動が「塹壕設営」です。

■塹壕設営可能な部隊と設営可能場所

塹壕設営は、「塹壕」設営能力のある工作車だけが行なえます。

塹壕設営できる場所は、平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に制限されています。

設営可能地点は、【情報】>【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「塹壕」欄でも確認できます。設営可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■塹壕設営の処理と影響

塹壕設営を行なった部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

塹壕を設営すると、工作部隊の工作物資が1減ります。

塹壕には破壊耐久度が設定されています。そのため、「破壊」行動などの攻撃目標になります。また塹壕には、とくに所有陣営が定められていないため、敵味方を問わず攻撃目標にできます。

破壊耐久度が減少した塹壕は、「修復」行動で耐久度が回復します。なお、破壊耐久度が「0」になって完全に破壊された塹壕は、戦場マップ上から除去され、跡地は平地になります。

塹壕設営した部隊は経験値を得ることができます。

*塹壕設営の方法

①塹壕を設営したい地点の真上に工作車を移動させ、行動パレットで「塹壕設営」ボタンをクリックします。

②塹壕設営行動が実行されて、戦場マップ上に塹壕が出現します。

行動――合流

*「合流」のルール

「合流」とは、戦闘の損害などで編成数を割り込んでいる部隊に、同じ兵器で構成されている別の部隊が隣接して機体を移し換える行動です。

■合流できない部隊

異なる兵器で構成されている部隊は合流できません。

同じ兵器構成でも、その時点での武装が異なる部隊同士は合流ができません。

編成数の上限が1機の部隊は合流できません。すでに編成数を満たしている部隊に対して合流を受け入れさせることもできません。

燃料不足や移動力不足で、合流先部隊が存在する地形ヘックスにたどり着けない部隊は合流が実行できません。

■合流の処理と影響

合流を行なうと、合流してきた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度などによって、合流を受け入れた部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度なども平均化されます。

合流の結果、合流先の部隊の編成数が上限を超えることはありません。合流先の部隊が、本来の編成数に満たない機数で配置されていた場合は、合流によって、その生産時編成数を越えることができます。その場合も、最終的な編成数は、本来の編成数の上限を越えることはできません。

合流元の部隊の編成数が「0」になった場合、その部隊は戦場マップ上から削除されます。

合流元と合流先の部隊は、そのターンでの行動が終了となります。なお、合流先の部隊は、すでに行動済みであっても合流を行なえます。

*合流の方法

①合流元の部隊を合流先の部隊に隣接させます。

②行動パレットで「合流」ボタンをクリックします。

③合流可能な部隊に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。

④「合流」ダイアログが表示されます。上側が合流元、下側が合流先の部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【▼】ボタンをクリックして、合流元部隊から合流先部隊に、機体を移行していきます。

移行した機体を取り消したい場合は、【▲】ボタンで数を調節します。

⑤合流数を決めたら、【承認】ボタンをクリックします。合流が実行され、部隊アイコンに表示される機数が変更されます。

行動――分散

＊「分散」のルール

「分散」とは、1つの部隊を、2つの独立した部隊に分割する行動です。部隊数が減少した状況下で、前線に致命的な切れ目が生じそうになって部隊数を増やしたいときや、編成数が1機の航空機しか搭載できない艦船に航空機を搭載したいときなどに使います。

■分散できない部隊

編成数が1機の部隊は分散できません。

燃料不足や移動力不足で、分散先の地形ヘックスにたどり着けない部隊は分散が実行できません。

部隊の総数が、マップで設定された最大部隊数に達しているときは、分散行動そのものを実行することができません。

■分散の処理と影響

分散を行なっても、部隊の部隊レベル・燃料・弾薬・疲労度などはそのまま維持されます。

分散では、分散元の部隊を完全に編成数「0」にはできません。最低でも1機の編成数は残ります。

分散先の場所は、その部隊が進入可能な地形である必要があります。

分散した結果、分散先の部隊が未索敵の敵部隊の支配地域に引っかかると、通常の移動のときと同様に、遭遇戦に巻き込まれます。

分散した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

*分散の方法

①行動パレットで「分散」ボタンをクリックします。

②分散可能な場所に目標マークが表示されるので、クリックで選択します。

③「分散」ダイアログが表示されます。上側が分散元、下側が新たに分散で作られる部隊の概要です。ここで、ダイアログ中段の【▼】ボタンをクリックして、分散元部隊から新部隊に、機体を移行していきます。
移行した機体を取り消したい場合は、【▲】ボタンで数を調節します。

④分散数を決めたら、【承認】ボタンをクリックします。分散が実行され、指定したヘックスに新たな分散部隊が現われます。

行動——解散

*不要になった部隊の「解散」

不要になった部隊は「解散」して、戦場マップ上から削除することができます。取り消しはできないので、この操作は慎重に行なってください。

部隊を解散するときは、行動パレットの「解散」ボタンをクリックします。すると「解散確認」ダイアログが表示されるので、【はい】ボタンをクリックします。

「部隊表」パレット（97ページ参照）で、目的の部隊を選択して【解散】ボタンをクリックすることでも、解散を実行できます。

行動——進化

*「進化」のルール

部隊が使用している兵器を、より進化した最新型の兵器に乗り換える行動が「進化」です。進化はキャンペーンシナリオでのみ可能です。

■進化できる部隊と場所

進化できる部隊は、部隊レベルが最高の「★」に達していなければいけません。要するに、経験を積んでエリートとなった部隊に、旧式兵器しか使わせないのはふさわしくないので、分相応の最新型兵器を新たに支給し直して乗り換えさせる、といったイメージです。

進化行動を取る部隊の兵器は、特定の開発系統に属している必要があり

ます。開発系統とは、史実での兵器開発実態に基づいて、あらかじめ設定された兵器の開発系統図のようなものです。つまり、現在の部隊を構成している兵器によっては、その後の新型兵器開発につながらなかったものもあるわけで、その場合、その部隊は進化行動自体を取れません。

進化行動を取る際には、進化先となる兵器（新たな乗り換え先となる兵器）が、そのマップの年月日の段階で、史実として開発されて登場したことになっており、なおかつゲーム中で、その兵器の「兵器開発」（87ページ参照）を実際に完了させておくことが前提条件となります。

進化を実行する際には、部隊を補充可能な地点に移動させておく必要があります。

■進化の処理と影響

進化が完了すると、部隊を構成する兵器が、進化元の兵器から進化先の兵器へと切り替わります。

進化した部隊の経験値は「0」に、部隊レベルは「E」に戻ります。

進化先の兵器の価格に応じて一定の軍資金が消費されます。

進化した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

部隊の行動

*進化の方法

①行動パレットで「進化」ボタンをクリックします。
②進化するか確認ダイアログが表示されるので、【承認】をクリックします。
③進化が実行され、部隊の兵器が切り替わります。

行動――改良

*「改良」のルール

部隊が使用している兵器の一部を改良して、兵器の性能向上を図る行動が「改良」です。改良はキャンペーンシナリオでのみ可能です。

■改良できる部隊と場所

改良行動を取る部隊の兵器は、特定の開発系統に属している必要があります。開発系統とは、史実での兵器開発実態に基づいて、あらかじめ設定された兵器の開発系統図のようなものです。つまり、現在の部隊を構成している兵器によっては、その後の改良型兵器開発につながらなかったものもあるわけで、その場合、その部隊は改良行動自体を取れません。

改良行動を取る際には、改良先となる兵器が、そのマップの年月日の段

階で、史実として開発されて登場したことになっており、なおかつゲーム中で、その兵器の「兵器開発」(87ページ参照)を実際に完了させておくことが前提条件となります。

改良を実行する際には、部隊を補充可能な地点に移動させておく必要があります。

■改良の処理と影響

改良が完了すると、部隊を構成する兵器が、改良元の兵器から改良先の兵器へと改造されます。

改良先の兵器の価格(改造費)に応じて一定の軍資金が消費されます。

改良した部隊は、そのターンでの行動が終了となります。

*改良の方法

①行動パレットで「改良」ボタンをクリックします。
②改良するか確認ダイアログが表示されるので、【承認】をクリックします。
③改良が実行され、部隊の兵器が改造されます。

行動――補給・補充・修理

*「補給・補充・修理」のルール

補給フェイズのときに、補給可能な地点にいる部隊は、消費した燃料・弾薬が満タンまで回復します。これが「補給」です。

戦闘で失われた部隊の編成数も、補充フェイズのときに部隊が補充可能地点にいることで回復します。これが「補充」です。

戦闘で失われた機体の耐久度も、補充フェイズのときに部隊が修理可能地点にいることで回復します。これが「修理」です。

補給・補充・修理行動は、独立コマンドではないので行動パレットにボタンは表示されません。

■補給・補充・修理可能な場所

各部隊は、自陣営(マップによっては同盟陣営も)の根拠地・大都市・中都市・小都市・飛行場・簡易飛行場・陸軍基地・工場・海軍基地・港・要塞に収納されているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けることができます。ただし小都市では、燃料のみの補給となります。補給部隊の補給物資や工作車の工作物資は、弾薬を補給するのと同じ扱いになります。

各部隊は、自陣営（マップによっては同盟陣営も）の第一根拠地・飛行場・陸軍基地・海軍基地に収納されているときに補充フェイズを迎えると、補充・修理を受けられます。

これらの大まかな設定は、【情報】＞【地形情報】メニューで表示される「地形情報」パレットの「補充」「修理」「弾薬補給」「燃料補給」欄でも確認できます。それぞれ可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

■補給能力のある部隊からの補給

補給部隊から補給を受けられる部隊には、「被補給（車）」「被補給（艦）」の兵器特性がそれぞれ設定されています。また、補給を与えることができる部隊には、「補給」の兵器特性が設定されています。

空母・水上機母艦・揚陸艦や、大日本帝國の伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）に搭載中の部隊は、補給フェイズを迎えると燃料・弾薬の補給を受けられます。また、補充フェイズに修理も受けることができます。

地上部隊は、補給車に隣接しているまたは同一のヘックスにいるときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

艦船部隊は、油槽艦に隣接しているときに補給フェイズを迎えると、燃料・弾薬の補給を受けられます。

これらを大まかな一覧にしたのが下の表です。

兵器の種類	補給地点 ※カッコ書きは隣接時	補充･修理地点
●航空機	飛行場･簡易飛行場	飛行場
●艦載機	飛行場･簡易飛行場･空母	飛行場･空母*修理のみ
●水上偵察機	海軍基地・港・水上機母艦･ 伊勢/最上最終改良型	海軍基地・ 水上機母艦*修理のみ 伊勢/最上*修理のみ
●飛行艇	海軍基地･港	海軍基地
●地上部隊	根拠地･陸軍基地･工場･揚陸艦･(補給車) 大都市･中都市･小都市*燃料のみ･要塞	根拠地・陸軍基地
●艦船部隊	海軍基地･港･(油槽艦)	海軍基地

■同盟陣営からの補給支援

マップでの設定にもよりますが、同盟陣営の建物に収納されているときに、燃料・弾薬の補給と、修理・補充を行なえることがあります。

同盟陣営の補給部隊からは、補給を受けることはできません。

■補給・補充・修理の制限と影響

補給車・油槽艦・空母・水上機母艦・揚陸艦、大日本帝國の伊勢（最終改良型）・最上（最終改良型）は、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・油槽艦は、それぞれの補給物資を消費することで相互に燃料・弾薬を補給することができますが、補給物資そのものの相互補給はできません。

補給能力のある部隊の補給物資や、工作車の工作物資は、弾薬補給が可能な建物にいるときに補給を受けられます。

建物からの補給行動では、燃料・弾薬・補給物資・工作物資が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料1に対して軍資金1、弾薬は弾薬1発・補給物資1・工作物資1に対して「武器情報」（96ページ参照）の「性能・補給」欄の価格が、軍資金から引かれます。

補充・修理行動では、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

他の部隊に燃料・弾薬を補給した補給部隊は、経験値を得ることができます。

補給・補充・修理を受けた部隊には経験値は入りません。逆に、補充・修理では、部隊全体の経験値が減少します。ただし経験値が下がっても、すでに獲得している部隊レベルが下がることはありません。

＊補給の方法

①補給可能な地点に部隊を移動させておきます。

②新しい補給フェイズが訪れると、補給は自動的に行なわれます。

＊補充・修理の方法

①補充・修理可能な地点に部隊を移動させておきます。

②新しい補充フェイズが訪れると、1部隊ずつ、補充・修理内容を確認するためのダイアログが表示されます。

③補充・修理確認ダイアログの上段には、対象となる部隊の、部隊名・兵器名と、現在の機数、機体ごとの耐久度が表示されま

す。

下段の【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンをクリックすると、それぞれの行動を実行したときの結果が中段に表示されます。表示される項目は、補充後の「機数」、修理後の各機体「耐久度」、補充・修理に必要な「費用」、補充・修理費用を引いた後の「残資金」です。

※回復する機数・耐久度はランダムに決定されます。

④取りたい行動を【修理】【補充】【修理＆補充】ボタンで設定したら、【承認】ボタンをクリックします。

※【否認】ボタンをクリックした場合は、補充も修理も行なわれません。

⑤補充・修理が完了します。他にまだ補充・修理される部隊があった場合は順次、補充・修理確認ダイアログが表示されます。

増援部隊

マップによっては、増援部隊が設定されているものがあります。この場合、設定されたターンが訪れると、増援部隊が戦場マップ上に登場します。このとき、本来増援部隊が登場するヘックスに別の部隊が存在してスタック制限で登場できない場合は、その増援部隊は指定された登場地点の近くのヘックスから登場します。

登場可能なヘックスがない場合は、その増援部隊は削除されます。

部隊の生産

生産フェイズ

キャンペーンシナリオの1枚目のマップには、ゲーム開始時に敵味方双方の部隊が初期配置されていて、すぐに部隊に行動を指示できますが、作戦遂行のためには、戦力を補強する意味での部隊の「生産」が欠かせません。

部隊の生産は、行動フェイズの後に訪れる生産フェイズで行ないます。

生産コマンド

*「生産」のルール

■決められた生産型のみ生産可能

生産できる兵器は、陣営ごとに生産型が決められています。シングルマップモードでは生産型を変更することもできますが、日本軍キャンペーンでは大日本帝國、米軍キャンペーンでは米国の生産型の兵器だけになります。

さらにキャンペーンでは、1枚目のマップでは、そのマップでの作戦開始年月日に、史実として登場していた兵器だけが生産ラインに乗って実際に生産可能となります。生産ラインの兵器は、「兵器開発」(87ページ参照)や「進化」「改良」コマンドを重ねることで、徐々に増えたり入れ替わっていきます。

■軍資金

生産を行なうためには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。生産はこの軍資金を消費する形で行なわれ、当然、そのときの保有軍資金を越えるような生産はできません。

■生産可能地点

生産は、自陣営の特定の建物でのみ行なえます。

部隊を生産できる建物と生産可能な部隊の種類は以下のとおりです。

●根拠地　：地上部隊

●**飛行場**　：超高空部隊・高空部隊・低空部隊（水上偵察機・飛行艇を除く）

※マップによっては飛行場ごとに超高空・高空だけ、低空兵器だけといった設定がされている場合もあります。

●**陸軍基地**：地上部隊

●**海軍基地**：低空部隊(水上偵察機・飛行艇)・海上部隊・海中部隊

※マップによっては海軍基地ごとに低空・海上だけ、海中だけといった設定がされている場合もあります。

戦場マップ上に生産可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産することができません。たとえば海軍基地のない戦場マップでは、艦船は生産できません。

なお、マップによっては、根拠地に隣接する周囲6ヘックスで生産可能だったり、逆に根拠地から8ヘックス以内の建物でないと生産できないなどの制限が設けられている場合もあります。

■生産数などの制限

各陣営が持てる部隊数は、マップごとに最大部隊数として設定されており、生産によって一時的にでもこの制限を越えることはできません。また、各陣営が生産できる生産制限数もマップごとに設定されており、制限数に達するとそれ以上の生産ができなくなります。

部隊数が上限に達していて、別の部隊を新たに生産したい場合は、余分な部隊を「解散」行動で削除してから、生産を行なってください。

なお、キャンペーンシナリオ全体でも、所有できる部隊数は、各陣営ごとに500までに制限されています。

生産登録された部隊は、建物に収納された状態で配置されます。そのため、その生産可能建物に、別の部隊が収納数の上限まで存在するときは、部隊の生産はできません。

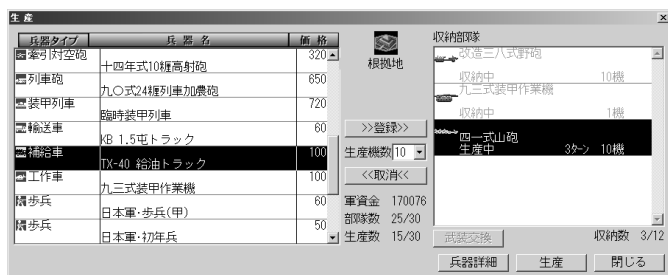
生産可能建物が破壊されると、生産能力が失われて生産を行なえなくなります。

生産は生産フェイズに行ないますが、生産登録された兵器は、兵器ごとに設定された一定のターン数が経過しないと、実際に配置されません。それまでは部隊としての行動を起こせません。

*生産の方法

①自陣営の生産フェイズのとき、生産可能な建物をクリックします。

②「生産」ダイアログが表示されます。ダイアログ左側の生産ラインには、その建物で生産可能な兵器の、「兵器型」アイコンと兵器型名、正式な「兵器名」、最大編成機数で1部隊生産するときの「価格」がリスト表示されます。

赤色表示されている兵器は、軍資金不足のために生産できないことを表わしています。

ダイアログ中央には、生産建物、現在の「軍資金」、「部隊数」の現在数/最大部隊数、現在までの生産数/生産制限数が表示されます。また、ダイアログ右側の「収納部隊」リスト下部には、その建物における「収納数」の現在数/最大収納数があわせて表示されます。

③生産ラインから、目的の兵器をクリックして選択します。このとき、【兵器詳細】ボタンをクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ参照）が表示され、その兵器の詳細な情報を確認できます。

④兵器が選択されているときに【>>登録>>】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすると、ダイアログ右側の「収納部隊」リストにその兵器が登録されます。

※【>>登録>>】ボタンをクリックする前に、ダイアログ中央にある「生産機数」コンボボックスで、生産する兵器の編成数の上限を調整することもできます。このとき、兵器リストの価格表示も、機数に応じて変化します。

編成数の本来の上限が1機や3機などの兵器の場合、余剰な機数を指定しても、実際は本来の上限機数までしか生産されません。また、このときの価格も、本来の上限機数のものが表示されます。

本来の編成数よりも少ない機数で生産された兵器は、以後、生産時の機数がその部隊の編成上限数となります。

※「生産」ダイアログを閉じていないこの段階で、「収納部隊」リストに

「生産中」と表示される兵器は、仮登録されただけで、まだ実際に生産はされていません。そのため、「収納部隊」リストで兵器を選択して【<<取消<<】ボタンをクリックするか、その兵器をダブルクリックすれば、「収納部隊」リストからその兵器が削除され、生産の登録を取り消すことができます。ただし、いったん「生産」ダイアログを閉じて生産登録が完了してしまった部隊や、もともとその建物に収納中の部隊（ともに「収納中」と表示されます）は削除できません。

⑤生産登録した兵器に複数の武装が用意されている場合は、「収納部隊」リストでその兵器を選択して、【武装交換】ボタンをクリックすることで、初期配置時の武装を選択できます。具体的な武装の選択方法は、『行動——武装交換』（70ページ）を参照してください。

※ゲーム中の通常の武装交換では軍資金を消費しますが、生産時の武装交換では軍資金は消費しません。

⑥その建物で生産する兵器を登録し終えたら、【生産】ボタンをクリックして「生産」ダイアログを閉じます。すると、生産中の状態で、その兵器が「部隊」として登録されます。同時に生産価格が、軍資金から引かれます。

※すでに部隊を生産登録した建物でも、まだ収納能力に余裕がある場合は、あとから再び「生産」ダイアログを開いて、部隊を追加生産することが可能です。

その他の操作

兵器開発

＊兵器開発の概要

キャンペーンモードで、戦場マップ内での年月が、史実で開発済みの兵器が登場した年月に達すると、ターン開始時に「開発予定兵器一覧」ダイアログが表示されます。一覧には、その時点で開発可能な兵器が、まとめて表示されます。

開発予定兵器一覧

開発予定日	兵器型	兵器名	開発費用
1942.04.01	戦闘機	キ64 試作戦闘機	860
1942.04.01	戦闘機	キ84-I甲 四式戦闘機 疾風 一型甲	1460
1942.05.01	戦闘機	キ87 試作高高度戦闘機	1680
1942.06.01	戦闘機	キ100-I甲 五式戦闘機 一型甲	950
1942.08.01	戦闘機	キ201 試作戦闘爆撃機 火龍	2000
1942.04.01	重戦闘機	閃電	1060
1942.06.01	重戦闘機	陣風	1800
1942.08.01	重戦闘機	18試局地戦闘機 天雷	2200
1942.09.01	重戦闘機	18試夜間戦闘機 電光	8000
1942.11.01	重戦闘機	紫電 一一甲型	1100
1942.11.01	重戦闘機	紫電改	2400
1943.01.01	重戦闘機	極光	4480
1943.04.01	重戦闘機	震電	1240
1942.09.01	戦闘攻撃機	二式複座戦闘機 屠龍 丙型	1200
1942.08.01	攻撃機	一式陸上攻撃機 一一型	5700
1942.11.01	攻撃機	一式陸上攻撃機 二二型	4500
1943.03.01	攻撃機	一式陸上攻撃機 三六丁型	4900
1943.08.01	攻撃機	13試陸上攻撃機 深山	3000
1942.08.01	艦上戦闘機	零式艦上戦闘機 三二型	10000
1943.01.01	艦上戦闘機	零式艦上戦闘機 五二型	920
1943.06.01	艦上戦闘機	烈風	900
1942.10.01	艦上攻撃機	天山 一一型	1400
1943.04.01	艦上攻撃機	試製 彩雲改三	1460
1942.06.01	艦上爆撃機	九九式艦上爆撃機 二二型	720
1942.11.01	艦上爆撃機	彗星 一一型	1160

軍資金： 687280

終 了

■開発可能な兵器

開発可能な兵器には、大別して3種類があります。

●開発系統内の基本型となる新型兵器

今まで生産ラインに存在していなかった新型兵器で、特定の開発系統（下記参照）内の最初の開発元兵器（基本型兵器）となるものです。

この兵器を開発すると、「生産」ダイアログの生産ラインにその兵器が登場して、以後、生産を行なえるようになります。また、生産されたこの兵器を基本型にして、後々、開発系統内の一世代先の別兵器に「進化」、あるいは一世代先の改造兵器に「改良」することができるようになります。

※「開発系統」とは、兵器Ａが年代と共に「Ａ→Ｂ→Ｃ→…」というように進化形の新型兵器に置き換えられていったり、兵器Ｄが「Ｄ→Ｄ改→新Ｄ改→…」のように改良発展していくときの、一連の道筋のことを指します。この例では、兵器ＡやＤがそれぞれ、別々の開発系統内の開発元兵器（基本型兵器）ということになります。

●開発系統内の、一世代先の進化先兵器・改良先兵器

開発系統内の開発元兵器を「進化」あるいは「改良」するためには、あらかじめ同じ開発系統内の一世代先の進化先兵器・改良先兵器を開発しておく必要があります。

この一世代先の兵器（開発先兵器）を開発すると、戦場マップ上の開発元兵器の部隊を、「進化」あるいは「改良」できるようになります。

●開発系統のない新型兵器

今まで生産ラインに存在していなかった新型兵器で、どの開発系統にも属さない独立した存在の兵器です。

この兵器を開発すると、「生産」ダイアログの生産ラインにその兵器が登場して、以後は通常の生産を行なえるようになります。ただしその後、生産したこの兵器を「進化」「改良」することはいっさいできません。

*兵器開発の方法

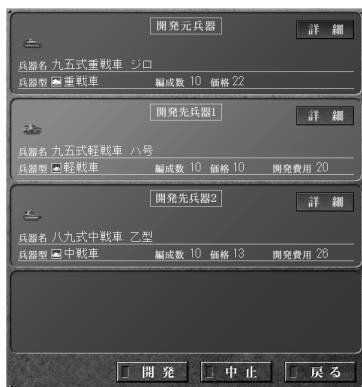
①「開発予定兵器一覧」ダイアログで、開発したい兵器をクリックすると、その兵器の開発系統を確認できる開発ダイアログが表示されます。

このダイアログでは、現在生産ラインに登場している「開発元兵器」が最上段に緑色で表示されます。そして、その開発元兵器から一世代先の「開発先兵器1」がその下段に、さらにもう一世代先の二世代目の「開発先兵器2」がその下段に、というようにその兵器の開発系統を二世代先の「開発先兵器2」まで先取りして確認できます。

※開発系統がない独立した兵器の場合は、開発元兵器しか表示されません。また、一世代しか発展しない兵器の場合は、一世代目の「開発先兵器1」までしか表示されません。

②ここで明るく表示されているのが、現在開発できる兵器です。

※開発元兵器そのものや、開発系統に属さない独立した兵器しか開発できない場合は、最上段の開発元兵器が明るく表示されます。

※【詳細】ボタンをクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログ（90ペ

ージ参照）で兵器の詳細を確認できます。

③その兵器を開発する場合は、【開発】ボタンをクリックします。するとその兵器が開発されて、必要な軍資金が消費されます。

※【中止】ボタンをクリックすると、その兵器の開発を棄却します。【戻る】ボタンをクリックすると「開発兵器予定一覧」ダイアログに戻ります。

④開発する兵器をすべて決定したら、「開発予定兵器一覧」ダイアログで【終了】ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。このとき、開発しなかった兵器の開発予定は、すべてが棄却され、以後のターンや次マップなどで、その開発系統の進んだ兵器を開発することはできなくなります。その結果、「進化」「改良」もできなくなることがあるので注意してください。

＊兵器開発での注意

開発は、開発元→一世代目→二世代目と、段階的に行なうことになりますが、開発元→二世代目のような飛び級的開発は行なえません。

同じ開発系統に属する兵器を段階的に複数開発しても、「生産」ダイアログの生産ラインには、開発元兵器だけしか登場しません。

具体的には、一世代目・二世代目の開発先兵器は、開発しても生産ラインには登場しません。いまだに最初の開発元兵器が存在しているからです。この場合、一世代目・二世代目の開発先兵器を戦場マップ上で使いたいときは、開発元兵器の部隊を「進化」または「改良」するしかありません。

上記の例では、三世代進んだ兵器まで開発が完了すると、開発元兵器（基本型兵器）は旧式化したと見なされて、ようやく生産ラインから外されます。同時に、それまで一世代目だった開発先兵器1が、開発元兵器に昇格し、「生産」ダイアログでも新たに生産ラインに登場するようになります。

兵器・部隊関連情報

＊「兵器一覧」パレット

【情報】＞【兵器一覧】メニューで表示される「兵器一覧」パレットでは、進化先兵器・改良先兵器も含めた本ゲームに登場するすべての兵器

兵器一覧
全兵器

兵器型	兵器名	編成	燃料	価格	生産型
攻撃機	ビルドビースト Mk.IV	10	70	400	英国軍
攻撃機	Su-2	10	50	560	ソビエト軍
攻撃機	Il-2 シュトルモビク	10	40	650	ソビエト軍
攻撃機	Il-10 シュトルモビク	10	40	820	ソビエト軍
攻撃機	B-25H ミッチェル	1	70	850	中国国民党軍
攻撃機	ソードフィッシュ Mk.I	10	60	490	濠洲軍
攻撃機	CA-4 ウーメラ	10	90	2000	濠洲軍
攻撃機	CA-11 ウーメラ	10	90	1800	濠洲軍
攻撃機	M167A3 メリーランド	1	70	360	仏軍
艦上戦闘機	A2N1-1 九〇式艦上戦闘機 一型	10	50	150	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A6M2a 零式艦上戦闘機 一一型	10	70	480	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A6M2b 零式艦上戦闘機 二一型	10	70	500	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A6M3 零式艦上戦闘機 二二型	10	60	460	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A6M3 零式艦上戦闘機 三二型	10	60	460	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A6M5 零式艦上戦闘機 五二型	10	60	450	大日本帝國軍
艦上戦闘機	A7M2 烈風	10	70	420	大日本帝國軍
艦上戦闘機	F2A-1/B-239 バッファロー	10	80	670	米国軍

の、「兵器型」、「兵器名」、「編成」機数、初期武装での「燃料」、生産「価格」、「生産型」を、リスト形式で確認できます。

最上段のコンボボックスで生産型を選択すると、生産型別に兵器の絞り込みをできます。

■「兵器詳細情報」ダイアログの呼び出し

各兵器欄をダブルクリックすると「兵器詳細情報」ダイアログを呼び出すことができます。

*「兵器詳細情報」ダイアログ

「兵器詳細情報」ダイアログは同時に2画面まで表示することができます。

ダイアログ右上の【前兵器】【次兵器】ボタンをクリックすると、兵器リストの前後の兵器の詳細情報に切り替わります。【閉じる】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。また、中央部の情報表示は【兵器特性】【武装情報】【移動消費】ボタンで切り替えることができます。

「兵器詳細情報」ダイアログでは、以下の兵器パラメータを確認できます。

●**兵器名**：その兵器の正式な名称です。

●**兵器型**：用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。兵器型ごとにアイコンも異なります。

兵器型には以下のものがあります。

★超高空・高空兵器・低空兵器

戦闘機……対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。

重戦闘機 ･･･火砲などを強化して威力を増した戦闘機です。

戦闘攻撃機 ･対空・対地・対艦と満遍なくこなす航空機です。

攻撃機 ･････対地・対艦攻撃力が高い航空機です。対空戦は苦手です。

艦上戦闘機 ･対空戦を得意とする艦載機で、艦隊護衛に向いています。

艦上攻撃機 ･航空魚雷での対艦攻撃力に優れた艦載機です。

艦上爆撃機 ･爆弾で主に対地・対艦攻撃攻撃を得意とする艦載機です。

軽爆撃機 ･･･強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。

重爆撃機 ･･･大型の爆撃機で、移動型が超高空のものもあります。

偵察機 ･････特に地上に対する偵察が得意な航空機です。

艦上偵察機 ･海上での索敵範囲が広く、洋上偵察が得意な艦載機です。

水上偵察機 ･洋上偵察が得意で、多くの戦闘艦に搭載・運用されます。

哨戒機 ･････洋上偵察が主任務ですが対潜攻撃力も多少あります。

対潜哨戒機 ･広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行ないます。

飛行艇 ･････対潜攻撃以外に、搭載能力のあるものもあります。

輸送機 ･････歩兵を3～5部隊、輸送できます。

特殊攻撃機 ･特攻任務に特化されたジェット推進の航空機です。

★地上兵器

軽戦車 ･････速度は速いですが、装甲と火力に難があります。

中戦車 ･････地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。

重戦車 ･････装甲と火力は十分ですが、速度に問題があります。

装甲車 ･････軽武装の戦闘車両で、一部は歩兵を輸送できます。

偵察車 ･････移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。

牽引対戦車砲 対戦車砲に変形します。軽車両にも威力を発揮します。

牽引砲 ･････変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。

牽引対空砲 ･対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。

自走ロケット砲 ･多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。

対戦車自走砲 装甲の硬い戦車に対して特に威力を発揮します。

自走砲 ･････長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。直接攻撃できるものもあります。

自走対空砲 ･低空部隊には有効ですが、高空部隊には弾が届きません。

列車砲 ･････超長射程の砲撃ができますが、命中率の低さが難です。線路上を移動して、変形して射撃形態を取ります。

装甲列車 ･･･陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。

装甲輸送車 ･歩兵を輸送できますが、戦闘能力は低めです。

輸送車・・・・・歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車・・・・・地上部隊に燃料・弾薬を補給できます。
工作車・・・・・建物を「破壊」「修復」「補強」できるのはもちろん、「架橋」「塹壕設営」「道路施設」「線路施設」ができます。いわば軍隊の中の土木屋です。
歩兵・・・・・・・建物の破壊・修復・補強能力のある工兵や、輸送機から空挺降下できる空挺部隊など、能力もいろいろと異なります。すべての歩兵が建物を「占領」できます。

★海上兵器

空母・・・・・・・艦載機を1～12部隊搭載できます。
水上機母艦・水上偵察機を中心に4～8部隊搭載可能な小型空母です。中には小型潜水艦を搭載可能なものもあります。
戦艦・・・・・・・海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦・・・戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦・・・重巡洋艦より多少見劣りしますが対艦能力に優れます。
駆逐艦・・・・・高い対空・対潜能力で大型艦船の護衛を主に務めます。
哨戒艦・・・・・小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。
砲艦・・・・・・・深河川で航行できるものもある沿岸任務向け小型艦です。
魚雷艇・・・・・接近する海上艦艇に対して魚雷などで攻撃を加えます。
揚陸艦・・・・・地上部隊を複数搭載可能で、浅瀬にも入れます。
輸送艦・・・・・海軍基地・港から海軍基地・港へ、地上部隊を7～10部隊輸送できます。
油槽艦・・・・・海上部隊・海中部隊に燃料・弾薬を補給できます。

★海中兵器

潜水艦・・・・・対艦・対潜攻撃が主任務ですが地上攻撃できる艦もあります。
輸送潜水艦・一部の地上部隊を搭載して輸送任務を行ないます。

●**移動型：**移動方式の特性に基づいた兵器の分類です。「高空」「低空」「無限軌道・甲～戊」「車両・甲～丙」「歩兵・甲～丁」「騎馬」「軌道」「海上・甲～丁」「海中・甲～乙」の22種類があります。移動型によって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なってきます。

●**搭乗型：**部隊が輸送部隊に搭載されるときに、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗型が、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと、「搭載」はできません。

搭乗タイプには「艦載機」「水上機」「小型水上機」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「小型艦」「小型潜水艦」の9種類があります。

なお、搭乗タイプが空欄の兵器は「搭載」自体が行なえません。

●**生産型**：その兵器が属している生産型です。

●**編成数**：1部隊を編成する機体の上限数です。1部隊あたりの編成数は、通常は10機（10両・10人）ですが、爆撃機・輸送機などの大型航空機や艦船などは1機（1両・1隻）、水上偵察機などは3機というように、兵器の種類によって編成数の上限は異なります。戦闘で失われた編成数は、補充で回復することができます。編成数が「0」になった部隊は戦場マップ上から消滅します。

●**価格**：その兵器で編成数の上限の機数で部隊を生産した場合の、1部隊あたりの価格です。

●**生産ターン**：その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに必要なターン数です。

●**兵器グラフィック**：その兵器のグラフィックです。「変形」能力のある兵器の場合は、ここに【変形】ボタンが表示されます。クリックすると、変形後の兵器のグラフィックと兵器情報に切り替わります。

●**索敵範囲**：視認や電策（レーダー）などで周囲を探索し、敵を発見できるヘックス範囲を示したものです。ここには索敵範囲の半径のヘックス数が、6つの高度階層別に表示されます。電策がない部隊の索敵範囲は、夕方・夜・深夜の時間帯ターンは、暗いために狭くなります。

●**回避力**：その兵器が特定の高度階層の敵部隊から攻撃された場合、どの程度攻撃を回避できるかを表わしたものです。数値が大きいほど攻撃を回避しやすくなります。

●**搭載可能兵器**：輸送部隊が搭載できる兵器の搭乗型と搭乗数を表わしたものです。明るく表示されているものが搭載可能です。数値は、右が搭載可能な部隊数、左がその部隊あたりの編成数の制限を表わしています。たとえば「水上機」を1部隊搭載できる戦艦で、編成数の制限が「3」となっていた場合は、3機編成の水上機部隊を1部隊だけ搭載はできますが、10機編成の水上機部隊はたとえ1部隊でも搭載できないということを表わしています。

この欄で「水上機」と表示されている場合は、搭載できるタイプにその下位タイプである「小型水上機」を含んでいます。

地上部隊でも同様で、「重車両」は下位タイプの「車両」「軽車両」「歩

兵」を含みます。また「車両」は「軽車両」「歩兵」を、「軽車両」は「歩兵」を含みます。

海上・海中部隊でも同様で、「小型艦」は下位タイプの「小型潜水艦」を含みます。

● **【兵器特性】**：その兵器特有の特殊能力や特性が点灯表示されます。特殊能力や特性には以下の22種類があります。

夜間 ‥‥夕方・夜・深夜の時間帯のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径のヘックス数が狭くなるかと、攻撃時の命中率が下がるかを表わしたものです。

隠蔽 ‥‥敵の索敵範囲内にいても、藪・林・森・密林・山・山岳・雪藪・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

水中隠蔽・敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近付くまで姿を発見されない潜水艦特有の能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで9段階あり、「1」の場合は、隣接されるまで発見されません。

装甲 ‥‥地上兵器に関して、武器の命中率に影響を与える兵種が「装甲硬」「装甲軟」のどちらかであることを表わしています。

搭載 ‥‥別の部隊を搭載して輸送することができます。

揚陸 ‥‥海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊を搭載・発進（降車）できるかを表わした能力です。

空挺 ‥‥輸送機などに搭載されているときに、飛行場・簡易飛行場に着陸していなくても地上に空挺降下できます。

着艦 ‥‥航空機に関して、空母・水上機母艦などに「搭載」コマンドで着艦できるかどうかを表わします。着艦できる場合は「着艦◎」ですが、中には一度発進して搭載状態から抜けると、二度と着艦できなくなる兵器もあり、その場合は「着艦△」が点灯します。」

変形 ‥‥移動形態と陣地形態、陸上形態と水上形態、軽装備形態と重装備形態などを「変形」で切り替えできる兵器です。中には、一度変形すると、陸軍基地・工場に収納されないと元の形態に戻れなくなる兵器もあり、その場合は「変形△」が点灯しま

す。なお、変形可能な兵器の場合、このダイアログの兵器グラフィック欄に【変形】ボタンが追加され、変形前後の兵器データ表示を切替えできるようになります。

対潜哨戒・潜水艦の「水中隠蔽」能力を打ち消す能力です。

破壊・・・・建物や塹壕・道路・線路に対して「破壊」行動を行なえます。

補給・・・・隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

被補給(車)補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

被補給(艦)補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。

占領・・・・敵陣営や中立の建物に対して「占領」を実行できます。

修復・・・・破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・特殊地形を「修復」することができます。

補強・・・・建物や塹壕の破壊耐久度の上限を、「補強」行動で増やすことができます。

架橋・・・・河川・深河川・凍結河川に橋を「架橋」することができます。

塹壕・・・・平地・薮・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪薮・雪丘に「塹壕設営」することができます。

道路・・・・特定の地形に「道路施設」することができます。

線路・・・・特定の地形に「線路施設」することができます。

生産可能施設「根拠地」「飛行場」「陸軍基地」「海軍基地」のうち、その兵器を生産できる建物が点灯表示されます。

●**【武装情報】**：その兵器が装備可能な武装の概要が表示されます。この欄の右側にある【武装1】～【武装4】ボタンを選択すると、武装の内容が切り替わります。また、選択中の武装の武器情報が、ダイアログ下段にも連動して表示されます。用意されている武装が4種類に満たないときは、余分な【武装】ボタンは表示されません。

武器名称・・・・その兵器に装備可能な武器の名称一覧です。グレー表示されている武器は、選択中の武装に含まれないことを表わしています。

回数・・・・・・・・1回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。回数が多い武器ほど、命中判定が多く行なわれます。

弾数・・・・・・・・選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。

その他の操作

優先度‥‥‥戦闘時に、その武器がどれだけ早く（先に）発射されるかを「高」「中」「低」の3段階で表わしたものです。「高」の武器がもっとも早く発射されます。

最大耐久度‥選択中の武装のときの1機あたりの機体の最大耐久度です。これが「0」になると、部隊を編成する機体が失われます。耐久度は修理で回復できます。

燃料‥‥‥‥選択中の武装のときの最大積載燃料です。移動すると燃料も減ります。超高空・高空・低空部隊は、収納中・搭乗中でない限り、移動していなくても滞空するために、通常移動力の2分の1の燃料を消費します。燃料は補給で満タンまで回復します。なお、兵器型が「水上偵察機」「飛行艇」の航空部隊は、海上ヘックスの上空にいるときは、便宜的に着水しているとみなされ、滞空に必要な燃料を消費しません。

通常移動力‥選択中の武装のときに、1ターンでどれだけ通常移動できるかを表わした数値です。基本的には移動力と同じヘックス数だけ移動できますが、通過する地形によって余分に移動力を消費するので、進めるヘックス数は減ります。

高速移動力‥より高速に（遠くに）移動するときに適用されるのが高速移動力です。通常移動力より1.4倍遠くに移動できますが、燃料を2倍消費します。

●**武器情報**：ダイアログの最下段には、装備可能な武器それぞれの性能が表示されます。明るい帯で表示されている武器は、現在選択中の武装に含まれている武器だということを表わしています。

武器名称‥武器の名称です。

火力‥‥‥基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。

射程‥‥‥何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えられるかを示したものです。

命中率‥‥攻撃に使われる武器は、攻撃目標の兵種が何であるかによって命中率に差異が生じます。ここでは、「超高空」「航空機」「ヘリ」「装甲（硬）」「装甲（軟）」「艦船」「潜水艦」の各兵種に対してどれだけの命中率を期待できるか示しています。兵種は、「兵器特性」で設定されている「装甲（硬）」「装甲

（軟）」以外は、すべて部隊の所属高度で分類されています。命中率の数値が大きいほど命中率が上がります。命中率が「0」のときは、対象となる兵種に対して、その武器を使用することはできません。

性能・特性・武器の特性について略号で示してあります。

「攻」：攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できます。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

性能・対潜・潜水艦を相手に戦闘したときの武器の特性です。

「攻」：潜水艦に攻撃を仕掛けるときに使用できます。

「防」：攻撃を受けたときの反撃時にだけ使用できます。

「全」：攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。

性能・攻撃・間接攻撃できるかどうかについて略号で示してあります。

「直」：敵部隊との隣接時のみに使用できる武器です。

「間」：間接攻撃でしか使えない武器です。

「直間」：隣接時・間接攻撃時、どちらでも使用できます。

性能・移動・「○」が付いている場合は、移動後に使用できる武器だということを示しています。

性能・広域・「○」が付いている場合は、広域ヘックス攻撃（52ページ参照）可能な武器だということを示しています。「◎」ではさらに範囲の広い弩級広域ヘックス攻撃ができます。

性能・破壊・その武器で、建物に対して「破壊」攻撃を加えたときに、破壊耐久度をどれだけ奪えるかの攻撃力を表わしたものです。数値がなくて「--」と表示されている武器は、「破壊」には使用できません。

性能・補給・その武器の弾薬補給を受けるとき、弾薬1発あたりいくらの軍資金が必要かを示したものです。

● **【移動消費】**：このボタンをクリックすると、対象となる地形を部隊が1ヘックス通過する際に、消費する移動力の、地形別一覧が表示されます。「－」と表示されている地形には進入はできません。

＊「部隊表」パレット

【情報】＞【部隊表】メニューで表示される「部隊表」パレットを使えば、自陣営の部隊を一覧表示しながら、特定の部隊の選択などを行なえます。

部隊表

No.	Tp.	状態	座標	兵器名	部隊名	Lv.	機数	燃料	疲労
15			9, 14	TX-40 給油トラック	TX-40 給油トラック	E	1	32	0
16			10, 6	TX-40 給油トラック	TX-40 給油トラック	E	1	35	0
17		搭乗中	10, 15	日本軍・騎兵(甲)	日本軍・騎兵(甲)	E	10	90	0
18		行動済	11, 10	日本軍・騎兵(乙)	日本軍・騎兵(乙)	D	10	87	0
19			11, 6	KB 1.5屯トラック	KB 1.5屯トラック	E	10	64	0
20		搭載中	10, 15	KB 1.5屯トラック	KB 1.5屯トラック	E	10	38	0
21			7, 13	改造三八式野砲	改造三八式野砲	E	10	24	0
22			3, 12	改造三八式野砲	改造三八式野砲	E	10	32	0
23		収納中	0, 15	改造三八式野砲	改造三八式野砲	E	10	40	0
24		収納中	0, 15	九三式装甲作業機	九三式装甲作業機	E	1	65	0

部隊数 24/ 30　Delete　Info　Rename　Select

このパレットに表示される項目は左から、部隊番号である「No.」、部隊を構成する兵器の兵器型「Tp.」、搭乗中・搭載中・収納中・行動済・自動などの「状態」、現在位置のX,Y「座標」、「兵器名」、「部隊名」、部隊レベル「Lv.」、現在の編成「機数」、現在の「燃料」、現在の「疲労」度、です。

項目タイトルの右端の【>>】ボタンをクリックすると、表示項目を絞り込むためのパネルを呼び出すことができます。ここでチェックを外した項目は非表示になります。

なお、「機数」「燃料」は、最大値の半分以下になるとオレンジ色で、4分の1以下になると赤色で表示されます。

パレット左下には、現在の部隊数とマップに設定された陣営の最大部隊数が併記されます。

■不要になった部隊の削除

パレット内で未行動部隊を選択した状態で、パレット下部の【解散】ボタンをクリックすると、「解散確認」ダイアログが表示されます。その部隊を戦場マップ上から完全に削除するなら、【承認】ボタンをクリックします。するとその部隊が解散して削除されます。

■「部隊詳細情報」ダイアログの呼び出し

パレット内で部隊を選択した状態で、【情報】ボタンをクリックすると、「部隊詳細情報」ダイアログを呼び出せます。

■部隊名の変更

パレット内で部隊を選択した状態で、【名称】ボタンをクリックすると「部隊名の変更」ダイアログが表示されます。部隊名を変更したい場合は、全角16文字以内で文字を入力し、【承認】ボタンをクリックします。特定の部隊に愛称を付けたり、行動を追いやすいように目立つ名前を付けたいときなどに使います。

■部隊のセンタリング表示

パレット内で部隊を選択した状態で、【選択】ボタンをクリックするか、部隊をダブルクリックすると、戦場マップ上でその部隊がいるヘックスが点滅し、また、画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

同時に選択部隊情報パネル（43ページ参照）に、その部隊の情報が表示されます。

*「部隊詳細情報」ダイアログ

「選択部隊情報」パネルで部隊アイコンをクリックしたときや（【F8】キーでも代用できます）、「部隊表」パレットで【情報】ボタンをクリックしたときに表示される「部隊詳細情報」ダイアログでは、詳細な部隊のパラメータを確認できます。

ダイアログで表示されるパラメータは、「兵器詳細情報」ダイアログ（90ページ参照）に、選択部隊情報パネル（43ページ参照）の情報を付け加えたもので、情報の見方も基本的にはそれらに準じます。

ただし【部隊情報】【搭載中部隊】のボタンが追加され、【武装情報】欄の弾数・燃料も、「現在値/最大値」の表示に変わります。

【部隊情報】欄では、その部隊の「マップアイコン表示」を確認できます。

【搭載中部隊】欄では、その輸送部隊が現在搭載中の部隊の、兵器型ミニアイコン・部隊名・編成機数が一覧で表示されます。

陣営関連情報

＊「陣営情報」パレット

陣営情報

陣　営　名	軍　資　金	総　燃　料	収入	燃料収入	建物	部隊	生産型	同盟陣営
人 大日本帝國軍	170206/200000	19720/20000	6000	0	8	24	大日本帝國軍	
算 ソビエト軍	141126/200000	19994/20000	4000	0	2	3	ソビエト軍	

【情報】>【陣営情報】メニューを実行すると表示される「陣営情報」パレットでは、参戦陣営の「陣営名」、現在の「軍資金」と初期軍資金、現在の「総燃料」と初期燃料、1ターンごとの「収入」、1ターンごとの「燃料収入」、現在の保有「建物」数、現在の保有「部隊」数、「生産型」、「同盟」の対象陣営が確認できます。

なお、「陣営名」の左には、人間プレイヤーの担当陣営に「人」、CPUの担当陣営に「算」のマークが付加されます。

＊「状況表」パレット

【情報】>【状況表】メニューを実行すると、ターン経過に沿った各陣営の勢力変遷を折れ線グラフで比較できる「状況表」パレットが表示されます。横軸は経過日数（ターン数）を表わしています。

パレット上部の8種類のタブをクリックすると、表示される内容を切り替えできます。

パレット下段の陣営色ボタンでは、陣営別に表示をオン・オフできます。

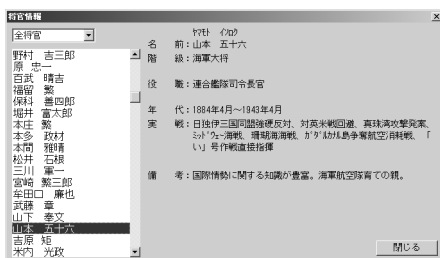
- **【領土数】**：各陣営の建物の総数です。
- **【収入】**：各陣営の毎ターンごとの軍資金収入額の変遷です。
- **【燃料収入】**：各陣営の毎ターンごとの燃料収入額の変遷です。
- **【戦力部隊数】**：各陣営の残存部隊数です。
- **【戦力価値】**：各陣営の残存している部隊の総価格です。
- **【撃破機数】**：各陣営が撃破した敵陣営部隊の機体数です。
- **【損害機数】**：各陣営が失った部隊の機体数です。
- **【被害額】**：各陣営が失った部隊の機体の総価格です。

＊「戦果表」パレット

【情報】>【戦果表】メニューを実行すると、作戦日数（ターン制限数）に対する現在の経過日数や、軍資金の収支、総燃料の収支、部隊の生存率、建物の占有率など、全体的な戦果をまとめた「戦果表」パレットが表示されます。

その他の情報

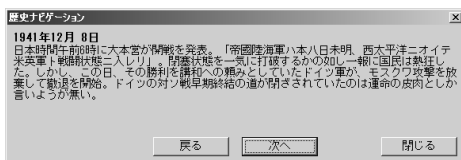
＊「将官情報」ダイアログ

【情報】>【将官情報】メニューを実行すると表示される「将官情報」ダイアログでは、ゲームに登場する10陣営の著名な将官達のプロフィールを見ることができます。

ダイアログ左上のコンボボックスを用いると、陣営別に将官リストを絞り込むことができます。

＊指令書ダイアログ

【情報】>【指令書】メニューを実行すると、キャンペーンシナリオのゲーム開始前に表示された「作戦詳細」ダイアログと「マップ詳細」ダイアログを再び呼び出して、作戦の概要を確認することができます。

＊歴史ナビゲーションダイアログ

ゲーム中の年月日が、歴史上重要な事件や出来事が起こった年月日になると、その事件や出来事を解説する「歴史ナビゲーション」ダイアログが表示されます。

部隊と建物の検索

＊【次の部隊】【次の建物】コマンド

【検索】>【次の部隊】メニューを実行すると、次に行動可能な部隊の中から、部隊番号が若い順に、部隊のいるヘックスが点滅し、その部隊が画面外にいるときに限ってセンタリング表示されます。

また、【検索】>【次の建物】メニューを実行すると、自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

生産フェイズで【検索】>【次の建物】メニューを実行した場合は、部隊を生産可能な自陣営の建物が順次点滅し、その建物が画面外にあるときに限ってセンタリング表示されます。

未行動部隊の自動処理

*【行動フェイズ委任】コマンド

部隊の数が多くて、すべての部隊にいちいち行動を指示するのは面倒に感じることもあると思います。そのようなときは、主要な部隊だけに個別に行動命令を出し、残りのあまり重要ではない部隊の行動処理は、コンピュータに自動的に処理させることもできます。

その場合、手動で命令を出し終えた後で、【ゲーム】>【行動フェイズ委任】メニューを実行します。すると、人間プレイヤー陣営の未行動の部隊の行動が、1ターンの間だけコンピュータによって自動処理されます。

さらに生産フェイズに移行すると、部隊の生産指示を手動で行なうかどうか確認するダイアログが表示されます。【はい】を選択すると、手動での生産フェイズに移行しますが、【いいえ】を選択すると、生産フェイズがスキップされて、次の陣営へとバトンタッチされます。

ターン委任中のコンピュータの自動処理を中止したい場合は、「ターン委任中」ダイアログが表示されているときに、【解除】ボタンをクリックします。

フェイズ/ターンの終了

行動フェイズを終了して生産フェイズに移行するときは、【ゲーム】>【行動フェイズ終了終了】メニューを実行します。

自陣営の生産フェイズを終了して、次の陣営のフェイズに移行するときは、【ゲーム】>【ターン終了】メニューを実行します。

キャンペーンの処理

キャンペーンモードでの特殊な処理

*キャンペーンシナリオの分岐

キャンペーンモードでは1枚目のマップをどのように終了したかで、その先の展開が変わってきます。具体的には、大勝利・勝利・引き分け・敗北の結果によって、次の本道のマップに進めたり、別のマップに飛ばされたり、同じマップをリトライさせられたり、ゲーム自体が終了してしまったりします。これら分岐の設定はマップごとに設定されています。

基本的には、大勝利または勝利しないと先のマップに進めません。

●リトライ時の処理

分岐先が同じマップでのリトライの場合、前回のマップ終了日時の翌日が、新たな作戦開始日時になります。このとき、前回のマップ終了時の部隊データがそのままリトライでも用いられます。うまく利用すれば、リトライで部隊を叩き上げて部隊レベルを上げることも可能です。

*キャンペーンシナリオ全体の制約とマップ別の設定

■陣営色の固定、マップ設定での変更点

キャンペーンモードでは、1枚目のマップでプレイしたときの自陣営の陣営色が、以後も一貫して使用されます。また、「マップ設定」ダイアログでは、BGM以外いっさいの変更を加えることができません。

マップによっては、部隊の生産可能地点が、根拠地から8ヘックス以内の建物かヘックス距離は無制限か、根拠地の周辺隣接6ヘックスで生産可能かどうかの設定が異なることがあります。また、同盟陣営の建物で収納・燃料補給・弾薬補給・補充・修理できるかどうかの設定も異なることがあります。

■部隊数の制限

キャンペーンモードでは、1陣営あたりの部隊数が、すべてのキャンペー

その他の操作

ンマップを通して最大500部隊に制限されます。

*成長した部隊の引き継ぎ

キャンペーンモードでは、1枚目のマップで生き残った部隊が次のマップへと引き継がれます。このため、戦闘経験を重ねてレベルが上がった部隊や「進化」「改良」した部隊を、より多く生き残らせて、先のマップに持ち込むほど、戦いを有利に展開できます。

前のマップで減少していた燃料・弾薬、蓄積した疲労度、損耗した耐久度・編成機数は、次のマップに持ち越されるとき、2つのマップの作戦日時の差を考慮した上で、自動的に補給・補充・修理や回復などが行なわれます。このとき軍資金も消費します。

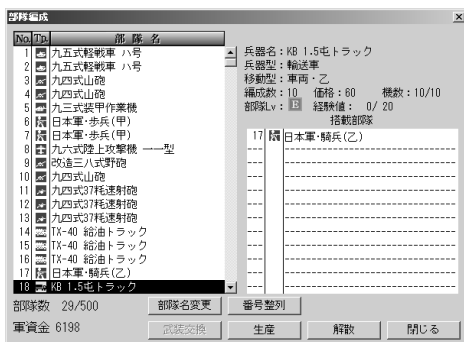
生産中だった部隊も、作戦日時の差と生産カウントを考慮した上で、生産が行なわれます。生産完了しなかった部隊は、新たなマップでは生産中部隊として持ち越されます。

「部隊編成」ダイアログ

次のマップに持ち越された部隊は、新たなマップに投入する前に、「部隊編成」ダイアログで、編成し直すことができます。

*部隊編成の方法

①「作戦詳細」ダイアログ（11ページ参照）で【編成】をクリックします。すると「部隊編成」ダイアログが表示されます。

②ダイアログ左側のリストが、前のマップから持ち越した部隊を含む保有部隊リストです。ここで部隊を選択して、【部隊名変更】【武装交換】【解散】などの設定を行なえます。
【番号整列】ボタンをクリックすると、その時点での保有部隊リストの並び順で、部隊番号が振り直されます。

③保有部隊リストで輸送部隊を選択すると、右側にその輸送部隊の搭載部隊リストが表示されます。ここで搭載されている部隊を保有部隊リスト側にドラッグ＆ドロップすると、搭載状態を解除できます。逆に、保有部隊リスト側の部隊を、搭載部隊リストにドラッグ＆ドロップすると、その輸送部隊に部隊を搭載できます。搭載状態の部隊は、その状態のままで、次のマップに配置することができます。

④【生産】ボタンをクリックすると、「生産」ダイアログが表示されます。ここでは、新たに部隊を生産し、保有部隊に追加することができます。そして前のマップから持ち越した部隊と同様に、新たなマップに配置することができます。

部隊編成時の「生産」ダイアログでは、戦場マップ上での生産と異なり、生産可能地点にとらわれることなく、【航空機】【地上兵器】【艦船】のタブを切り替えることで、陸海空の兵器を生産することができます。

部隊の配置

新たなマップが開始したとき、戦場マップ上には自陣営の部隊は存在しません。その代わりに、新たなマップに引き継がれた自陣営の部隊を、最初の生産フェイズのときに、生産と同じ要領で戦場マップ上に配置していくことができます。

*部隊配置の方法

①生産可能建物または、第一根拠地に隣接する周囲6ヘックスをクリックします。

②【配置】メニューが表示されるので選択します。すると「部隊配置」ダイアログが表示されます。

③保有部隊リストで、配置したい部隊を選択して【配置】ボタンをクリックします。生産可能建物の場合、収納数に達するまで、連続して【配置】ボタンをクリックできます。

④【閉じる】ボタンをクリックすると、部隊が建物に収納配置されます。

1回の生産フェイズで配置しきれなかった部隊は、後のターンの生産フェイズで、あらためて追加配置することができます。

新たなマップに配置可能な場所がない兵器型や、マップでの最大部隊数を越えてしまうために配置しきれない部隊は、未配置部隊として保有され、また別のマップで配置することが可能です。

シングルマップモード

キャンペーンモードで終了した各マップ（大勝利・勝利・引き分け・敗北を問いません）は、シングルマップモードで新規ゲームとして選択できるようになります。

シングルマップでは、ゲーム開始時の「マップ設定」ダイアログで、担当陣営や初期軍資金・燃料、生産部隊制限数や最大部隊数、作戦日時・天候などを自由に変更することができます。

シングルマップでは、自陣営を含めたすべての陣営の部隊が、初期配置された状態でゲームがスタートします。

●プレイヤー変更コマンドの追加

シングルマップモードのときにだけ、ゲーム中に陣営担当プレイヤーを変更できます。変更するときは【ゲーム】>【プレイヤー変更】メニューを実行して、プレイヤー変更ダイアログを呼び出します。

「参戦者」欄のコンボボックスで、【ユーザー】に設定した陣営は人間プレイヤーが担当することになります。【CPU】に設定した陣営はコンピュータプレイヤーが担当することになります。

コンピュータプレイヤーが担当していた同盟陣営の態勢に一時的に手を入れたいときなどにご使用下さい。

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。WindowsXPの場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「ハードウェア」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　10:00～12:00・13:00～17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

マニュアル制作協力：アップルシティ

2005年1月初版発行

インターネットで
最新情報をGet！

弊社では、インターネット上で、
自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもWEBページをご参照ください。
WEBページのアドレスは以下のとおりです。
http://www.ss-alpha.co.jp/

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル